

No. 59

CENA 140 KČ

BŘEZEN 1997

ČASOPIS S CD-ROM PRO PC A AMIGU **EXCALIBUR**

CD: DENDRAGON

OHLÁŠEN OS ARTHUR



CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ

0 005 9
9 771210 112005

Přílohou tohoto časopisu je CD-ROM www.oldgames.sk. CD-ROM chybí, vyzadujte ho u prodejce.



Legendární Excalibur krále Artuše

Excalibur v roce 1997

Množ z vás si jistě položí otázku „Jaký bude Excalibur v roce 1997 a co mi přinese?“. Proto zde uvádíme deset hlavních charakteristik EXCALIBURU a EXCALIBUR CD roku 1997:

1. EXCALIBUR CD zajišťuje jednoduchý a pravidelný příspun hráčských částí her a dalších užitečných programů. Můžete si je tak vyzkoušet, aniž byste je museli kupovat.

2. Součástí EXCALIBUR CD je tištěný časopis, ve kterém vychází popis a hodnocení plných verzí her od zkušených redaktorů. Pokud pak budete chtít koupit hru, bude Váš výběr snadnější.

3. V časopise je mnoho informací v desítkách nových a znovuobnovených rubrik, jako jsou například novinky, jak dál?, první pomoc, poslední pomoc, množství čtenářských rubrik, reportáže, zkušenosť uživatelů, testy prodejní a další. Získáte tak přehled o tom, co se v sestře počítačů a počítačových her deje.

4. České ovládaci prostředí, vyvinuté lidmi od EXCALIBURU, umožňuje snadné ovládání programů na EXCALIBUR CD. Je funkční na všech počítačích typu PC, které mají CD-ROM

mechaniku a prostředí DOS nebo WINDOWS. EXCALIBUR CD také pracuje na počítačích typu Amiga. *

5. Minimální hardwarové požadavky her se liší podle konkrétních programů. Na EXCALIBUR CD je kolem 600 MB programů pro počítače typu 386 až Pentium. U her je český popis s uvedením typu hry, výrobce a hardwarové konfigurace. EXCALIBUR CD též obsahuje kolem 50 MB programů na počítače Amiga.

6. Na EXCALIBUR CD jsou nejlepší programy různých žánrů, které pro Vás EXCALIBUR vybral z tisíců shareware a demoverzí z celého světa. Ušetříte tak mnoho času i peněz.

7. Můžete se vypravit do světa Internetu, jehož změněná podoba je pro Vás na EXCALIBUR CD připravena. Poodhalíte jeho tajemství a přitom neutratíte ani korunu za telefonní poplatky ani nepřijdete o mnoho času. **

8. EXCALIBUR jako časopis vychází již sedmým rokem. Dnešní EXCALIBUR CD spojuje tradici a kvalitu s technologií zítka. Kvalitní autori a dlouholeté zkušenosti ve spojení s nezávislostí redakce i vydavatelství zaručují kvalitu obsahu a informací.

9. Předplatitelé se těší maximální pozornosti ze

strany vydavatelství. Zásilky jsou doprovázeny poštou až do domu na uvedenou adresu. Formát EXCALIBURU (změněna A4) je uzpůsoben poštovním schránkám na sídlištích a riziko zcenění se snižuje na minimum. Případné reklamace vyfizuje EXCALIBUR ke spokojenosti zákazníka do 24 hodin.

10. EXCALIBUR CD je výborná možnost, jak obdarovat někoho ze svých blízkých (nebo samozřejmě i sebe) a zajistit tak spolehlivý příspun potřebných programů a informací. Pokud si nyní předplatíte EXCALIBUR CD, zaplatíte za jedno číslo včetně CD-ROM místo 140 jen 100 Kč! Předplatné na 12 čísel stojí 1200 Kč (ušetříte 480 Kč), půlroční předplatné (6 čísel) stojí 600 Kč (ušetříte 240 Kč). EXCALIBUR bude v roce 1997 pravidelně vycházet vždy koncem každého měsíce.

Jak získat předplatné? Stačí, když předplatné uhradíte poštovním poukázkou typu C na adresu **PCP • EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1** a EXCALIBUR bude nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla. **Další informace obdržíte na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.**

* Zatím jen Amiga 500 - 4000. ** Připravujeme od nejbližších čísel.

Vážení čtenáři!

Co jsme pro vás nachystali do tohoto EXCALIBURU? Předně to jsou další rubriky, které se do minulého čísla nevešly: Dopisy čtenářů, Volný čas, Soutěž, Co příště?, Impressum (no tohle!). Čtenářské rubriky se teprve rozbalují, takže vás prosím o trochu trpělivosti, teprve v dalších číslech se budou blížit své standardní podobě. Zde záleží především na vás a na vašich super mega cool dopisech. Redakce je VŠECHNY čte (i ty, ve kterých nám nadáváte) a bere si je k srdci.

Aby vám EXCALIBUR mohl poskytovat ty nejlepší služby, zavádíme novinku: Obratem osobně odpovíme na všechny stížnosti, připomínky a dotazy k EXCALIBURU, pošlete-li ofrakovou obálku s nadepsanou zpáteční adresou.

Jako povinnou četbu jsme zařadili začátek legendy o rytířích králového stolu (str. 70), která úzce souvisí s Excaliburem.

Aby se vám EXCALIBUR větší více líbil, vylepší jsme (jak doufám) jeho vzhled (str. 1 až 100). Jaké změny to byly a zda byly k lepšemu, posoudíte sami. Celkový design však již měnit nebudeme, neboť minulé číslo se setkalo s nečekaně kladným ohlasem.

Největší událostí tohoto EXCALIBURU je bezesporu ohlášení CD OS Arthur, který se má objevit koncem letosního roku (str. 91).

Na vlastní kůži si můžete vyzkoušet nový uživatelský program Dendragon 1.0 (DOS), který nahradil provizoriu na minulém EXCALIBUR CD. Dendragon obsahuje instalacní program pro software pro DOS a umí mj. také jím nainstalovatiny programy odinstalovat. Samozřejmě jsme pracovali i na vzhledu Dendragona - zda to bylo k lepšemu opět nechám na Vás. Na EXCALIBUR CD najdete kromě množství programů pro PC i Amiga (seznam na str. 96-97) černého koně - disketový časopis Kelt (a věru není špatný!).

Martin Ludvík, vydavatel



Sega Rally

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Šéfredaktor: Josef Vaněček (LEE). Autoři: Karel Florian (Karel), Tomáš Jungwirth (T.Joker), Michal František (Mirkovslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Kotvald (Honza), Jan Valentína (Azenek), Jan Hoyna (Dracula), Jan Vojtěch (Vojta), Petr Polívka (Vojtek), Tomáš (XTC), Lukáš Matoušek (Leť Matoušek), Kamil Šimánek (Petr), Petr Šimánek (Petr), Marek Růžička (Marek), Jan Novotný (Ladislav), Miroslav Schubert (Mirek), Vojtěch Lachman (Vojta Nemec), Milan Mysliveček (Casa). Excalibur na Internetu: www.excal.cz. Administrativa: Petra Vanáčková. Izazevce: Martin Ludvík, tel.: 02967 123 15-6. Grafika, DTP, www: Excalibur. Z dodávaných imprimovaných čísložáků vyplácíme českou typografií, a.s. Podání novinových žádisek povolené OPR Praha 1, 727/96 ze dne 22. 2. 1996. MK ČR 5786, MIC 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1997.

R U B R I K Y

- | | | | |
|----|--------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------|
| 03 | úvodník | 32 | Battleship
STRATEGIE, LODĚ |
| 06 | novinky PC, AMIGA | 16 | Destruction Derby 2
ZAVODY, AUTA |
| 49 | plakát MDK | 24 | Diablo
RPG, FANTASY |
| 50 | plakát MDK | 45 | Emperor of the Fading Sun
STRATEGIE, SCI-FI |
| 04 | dopisy | 12 | Flying Corps
SIMULATOR, LETADLA |
| 10 | Hitparáda PC, AMIGA | 38 | Fragile Alegiance
STRATEGIE, SCI-FI |
| 10 | Co nového v redakci | 26 | Larry 7
ADVENTURE, EROTICKÁ |
| 64 | Je to divný | 40 | Lighthouse
ADVENTURE, SCI-FI |
| 64 | Chechty | 30 | Lords of the Realm 2
STRATEGIE, HISTORICKÁ |
| 65 | Volná řeč VIRTUÁLNÍ REALITA... | 28 | M. A. X. - Mechanized Assault & Exploration
STRATEGIE, SCI-FI |
| 67 | Hacking POKRAČOVÁNÍ | 48 | Mutation of J.B.
ADVENTURE |
| 62 | Povídka BATTLETECH | 46 | NBA '97
SPORT, BASKET |
| 86 | Profil firmy VULCAN SOFTWARE | 54 | Noir
ADVENTURE |
| 63 | Volný čas FILM, KNIHY | 22 | Phantasmagoria 2
ADVENTURE, HOROR |
| 88 | HARDWARE | 19 | Power F1
SIMULÁTOR, FORMULE |
| 88 | CD-ROM SÍLY VYROVNÁNÝ | 14 | Sega Rally
SIMULÁTOR, AUTA |
| 92 | x2 CO NÁS ZAUJALO | 18 | Terminator: Skynet
AKČNÍ, SCI-FI |
| 72 | JAK DÁL ? | 29 | Stars!
STRATEGIE, SCI-FI |
| 74 | Diablo RADY | 59 | S.T.O.R.M.
ARCADE, SCI-FI |
| 80 | RPG, FANTASY | 35 | Wages of War
STRATEGIE, VALKA |
| 78 | Fragile Alegiance RADY | 53 | Worms United
STRATEGIE, AKČNÍ |
| 76 | STRATEGIE, SCI-FI | 20 | XS
AKČNÍ, SCI-FI |
| 81 | Leisure Suit Larry 7: Love for Sail NÁVOD | 12 | RESENZE |
| 75 | ADVENTURE, EROTICKÁ | | |
| 72 | Phantasmagoria 2 NÁVOD | | |
| 81 | ADVENTURE, HOROR | | |
| 81 | Poslední pomoc TIPY A TRIKY | | |
| 75 | ADVENTURE, SCI-FI | | |
| 72 | Syndicate Wars RADY | | |
| 82 | AKČNÍ, SCI-FI | | |
| 72 | Ultima 8 NÁVOD | | |
| 82 | RPG, FANTASY | | |
| 37 | PC | 36 | AMIGA |
| 37 | Age of Sail | 36 | Chao Engine 2
AKČNÍ, DEATHMATCH |
| 42 | STRATEGIE, LODĚ | | |
| 42 | Albion | 60 | Legends
AKČNÍ, ADVENTURE, SCI-FI |
| 34 | RPG, SCI-FI | | |
| 34 | Amber | 41 | MAG!
STRATEGIE, MANAGER |
| 34 | ADVENTURE | | |

„Nejvíce mě ale šoklo, že Auction psal autor jménem Shadow na operačním sále při přeměně pohlaví z mužského na dámské. Prostě drsárna. To žeru!“ **Stíňák**

Vážená redakce, rozhodl jsem se Vám napsat, a to pro několik důvodů.

Uvažuji předplatit pro naši rodinu, hlavně tedy pro syna, Váš časopis. Synkově je 7 let a je velký fandí počítací a her (*to začná brzo, teda - Fanatic*). Proto jsme požádali o zaslání a tedy o ukázku, jak bude vypadat časopis s CD.

Časopis je krásný, hry dobré popsané, zkrátka, početní jsme si. Ale CD. I když bylo na lisťecku upozorněno na nedostatky v CD, přesto jsme doufali v jeho prohlédnutí. Něco jsme spustili, ale výsledek byl žalostný, a opravdu byste srovny dlouho vysvětlovali proč. Já Vás celkem chápou, ale co ted? Objednat časopis a těšit se s každým číslem, jestli to tentokrát vyjde, nebo ne. Domnívám se, že jako prezentace časopisu Vám totiž CD moc reklamy nezajistilo.

Jenom na okraj. Počítacem to jistě nebylo, protože projektuji v CADu na Pentiu 133, RAM 32 a monitoru 21" s vysokou rozlišovací schopností. No, zatím děkujeme za poslání na ukázku a těšíme se na další.

Přejí vám jako kolegům podnikatelům hodně elánu a nápadů. **Jaromír Matura**

To je ono! Když jsem po dlouhém čekání zase uviděl Excalibur, mé srdeček zaplesalo. Přesně takhle jsem si ho potěch všechny změnách představoval. Jako sérii čísel 52 - 55. Prostě dokonalost sama. I to CD s vám povedlo, až na průvodní menu, které je tak trochu... no... hm..., však víte. Ke kvalitě už není co dodat. V porovnání s číslem 56 je to asi 100%-ní zlepšení. Zkuste to udržovat na stejně úrovni. Přeju hodně štěstí do roku 1997, hlavně dobré odbyt.

A to je vše, přátelé (á, tady se někdo divá v neděli na maďsky - *Fanatic*)! **Martin**

K Excalibur CD58, část PC: dlouho slibovaný program NeoBook jsem dostal až tři dny před předáním na lisování, takže jsem CD jen tak stihl naplnit daty. Na testování jíž nebyl čas. Také jsem byli nutenci použít provizorní verzi grafiky. Vzniklo tak CD, které je plné dobrých her a programů, ale na některých počítacích jsou problémy s funkčností obslužného programu. Na CD59 jsem měl již více času a tak jsem mohli vytvořit „plnou“ verzi grafiky. Problemy s adresací a instalací programů by měl minimalizovat nás nový instalacní program. Aktuální informace najdete na CD.

Současně pracujeme na novém obslužném programu Ector (DOS), který bude napsán přímo na míru a bude tudíž umět mnohem více. Na konci roku přijdeme se zcela novým ob-

služným systémem Arthur (Windows), jenž bude umět věci ve své kategorii dosud neviděná (více informací najdete na str. 91). **-ml-**

Vážená redakce! Předem mého dopisu Vás chci co nejsrdečněji pozdravit. Jsem předplatitelem Excaliburu a minulý týden mi přišlo číslo 58. Velice mi překvapila úprava a nové rubriky, které jsou super a také jsem rád, že píšete recenze na Amigu, protože ostatní časopisy jí asi moc neberou. 7 recenzí v čísle 58 je velice slušné. Moc se mi také líbí profil Team17, a kdyžbyste pravidelně vydávali profily firem, tak by se určitě libily (si pište že mě jo). Taky by se asi libily rozhovory s lidma od firem produkujících počítacové hry (viz. krátký rozhovor s Paulinem Carringtonem od Vulcan Software).

Dá se říct, že číslo 58 můžu jen chválit (jen tak dál) a pokud bude Excalibur vycházet pravidelně a bude mít stejnou úpravu, tak si ho zase předplatím.

S pozdravem a přání všechno dobrého stály čtenář Marek Cvach.

Cest práci, Exkáči! Takže, předem bych vám chtěl říct, že jste u mě docela dobréj časopis, až i alespoň většina dopisů, kterí k vám chodí. Ted dost keců a jdu na otázký:

1. Proč má vaše CD-čko tak mizernou úpravu? Ted mám odkaz kamaráda půjčené „Plevel“ a jejich organizační systému na CD je poněkud normálnější.

2. Jak to děláte, že mi nedošel můj EX56 a jak tak koukání do EX58, bylo docela zajímavý a koupit si ho nemůžu, protože teď musím škudlit a do konce roku naštěpit 4000 Kč a to bude těžký, jelikož jsem školák-puberták a ještě si musím ušetřit kapesní na dvě dovolenou. Ani nečekám odpověď.

3. Vaše tabulky jsou dobré, ale příliš roztahané. Měli byste to udělat jako v EX50 - EX55 (nevím, jestli EX56).

4. Co se to s vámi dělo? Ve třídě běžely fámy, že přej jste zkrachovali, a EX57 taky nic moc a zdálo se mi, že všež nějak pozdě.

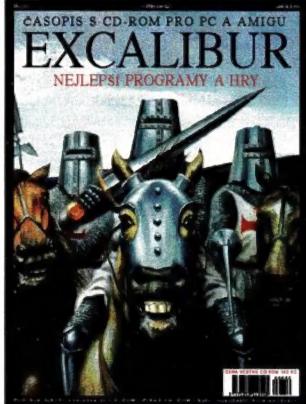
Doufám, že už to s váma bude dobrý.

Dodávám: počet stran.....OK, rubrikyOK, plakáty.....OK, recenze.....OK, recenze let. sim.MORE, MORE, CD-ROM programy.....OK, CD-ROM vzhled fúj, hnůj.STATUS.....OK.

Charlie Maniac

1. Víte minimálně odpověď

2. Máš předplacený jen samotný Excalibur, ale můžeme Ti to změnit na Excalibur + CD (za sto korun jeden).



3. Tabulky vlastně nejsou tabulky, ale souhrn technických informací. Zatím se lidem spíš libí.

4. Na konci minulého roku jsme delší dobu nevyšli, protože zkračovala tiskárna, ve které jsme tiskli (ne naši vinou!) a protože byl konec roku, nepodařilo se nám narychlo sehnat ekvívalentní tiskárnu. Nyní tiskneme v České Typografii, s jejich službami jsme spokojeni a vycházíme podle harmonogramu (viz str. 91) tak, jak má každý časopis vycházet. **-ml-**

Zdravím všechny Amigisty v redakci Excaliburu (hlavně Joea a JayTeeho)! Příš oblehněl Excalibur CD58. Je skvělé, že jsou na něm i věci na Amigu, ale zasloužila by si vše prostoru, ne? Alespoň 100 MB. Máme několik dotazů a připomínek:

1. Na CD píšete, že už nemusíte používat názvy 8+3 a že CD má párnou ikonku, ale nic takového jsem na něm nenašel, názvy jsou stále zkračené a ikony mají příponu .INF, takže jsou k ničemu, příště to snad bude lepší.

2. Jak je to s Mystem? V anglickém Amiga Formatu z října 96 psali, že firma Broderbund na Amigu Myster rozhodně neplánuje a že demo je dílo nějakých crackerů, kteří chtili ukázat, že Amiga na to taky má.

3. Souborny PatchPoinetr a PlayADPCM z archivu MYST.LHA jsou infikovány virusem Happy New Year 96. Naštěti si po špatných zkušenostech všechny nové programy kontroliují a VirusZ 1.36 tento virus bezpečně odstraní. Mohli byste snad programy, které dáváte na CD projekt antivirákem, ne?

4. V jakém formátu je modul HOUSE _QUI.IT (archiv PHD_HQUA.LHA) a čím ho přehráté? HippoPlayer tento formát nezná.

5. Některé programy na CD by mohly být aktuálnější (např. HippoPlayer, SysSpeed, OptiCDPlayer atd. - všechny mají už dávno novější verze).

6. Fotky Prahy od Joea jsou sice hezký, ale měl asi nějaký blbej scanner, protože na každé je nahore hnusná bílá čára.

7. Odpovědi na dopisy Amigistů byste

mohli umístit do souboru (např. ve formátu AmigaGuide) na CD.

8. Proč jsou na CD dva archivy s VirusZ?

Amize zdar a doufá, že už budeš vycházet pravidelně. Váš čtenář **Demon**

P.S.: Doufám, že v novém Excaliburu najdu recenze na nové bomby, jako Genetic Species (nová domovka s podporou Cyber GFX), Astral (polšták, ale SUPER hra), Blobz, Shadow of the Devil (Slováci se činí...), Sinuhed, Uropa2...

Zdravíčko, **Demonu!** Gratuluji, jsi první Amigista, od kterého jsme dostali dopis týkající se nového Excaliburu. Chceš víc mega pro Amigu? Těch sedmdesát Ti nedělalo? Ani sto deset mega, které Ti zabere rozbalené programy na hardu? Tak to se bohužel nedá nic dělat, -ml- Amize víc nedá. Ale vezmi to z druhé stránky - Amigisti mají na nepoměrně menším prostoru (70 MB) nepoměrně více softwaru než PC čáři, a téměř musí stačit jen něco přes 500 MB. Navíc se sháníšm softu pro Amigu je docela problém, ale dělám co můžu. Nyní k Tvým dotazům a připomínkám:

1. Jo, člověk mní, -ml- mění. Engine a veškeré texty k tomuto CD jsem psal zrubu měsíc předtím, než šlo CD do lisu. Jenže při vypalování master disku se údaje vyskytly neočekávané potíže a času bylo málo, a tak bylo CD vyrobeno v klasickém nerozšířeném ISO 9660, aniž bych se o tom dozvěděl. Ikonky a dvaatřicetizákladové názvy na části CD, kterou jsem odevzdával vydavatelství, byly a vše perfektně fungovalo. Na příštím CD udělám vše pro to, aby CD k Excaliburu 59 bylo plně Amiga compatible.

2. Mysl nevyvíjí Broderbund (ač je to v re-adme uvedeno), ale společnost Cyan. Navíc vydání amigistického Mystu nezdává jenom na ni, ale na rozehnutí spousty řírem, která vlastní všechny možné ochranné známky na Mystu.

3. Demo Mystu pochází od Kinga z Amiga Review, jehož harddisk byl HNY96 zcela zahlcen a myj byl načakan také. K vymýcení víru jsem použil VirusWorkshop, ale ten pravděpodobně zapomněl na adresář Myst/c. Všem Amigistům se touto cestou omlouvám za vzniklé problémy, nestane se to nikdy více.

4. Tento modul je cituj: „18ch Impulse-tracker.“ Zkus na něj vzít spíš Eagleplayera nebo Delitracker.

5. Aktuálnější by byl mohly. Vskutku. Tato situace vznikla tím, že Excalibur 58 měl původně vyjít ještě loni a když už jsem to měl všechno tak hezky sestavené, nechtiš jsem pře-dělával engine a sháněl nový obsah. Soft na tomto CD už je zcela aktuální (se zpožděním ca. 14 dní, které záber výroba Excaliburu).

6. Ne scanner, ale bězej foták, kterej mi po-skrábl film, neříd! Ve skutečnosti je to zárodekk smogu, který často zakrývá Prahu. -ml-

7. Pokud dopis od Amigistů přijde tolík, že se nevejdou do Excaliburu, tak proče ne.

8. Protože už jsem měl připravený VirusZ 1.34 (VIRUSZ13.LHA), ale z bezpečnostních důvodů (viz. Myst) jsem den před uzávěrkou přidal VirusZ 1.36 (VIRUSZII.LHA).

Amize nazdar!

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>IN</p> <ul style="list-style-type: none">- sušenky- Banák jede za teplem- Barrel of a Gun- čas často pomáhá- blíží se výplata- hospoda na ch- nás Ironův koutek troufalců vám poradí...- 505 jede ve 4:28, zifif | <p>OUT</p> <ul style="list-style-type: none">- kritéria, kritéria- Čistič neumí dělat pořádek- nejni ani na suchý z nosu- komerční výstrelky v minulém InU- chospoda- zkracujou mi článsky- mě taky- mě taky- mě je prodlužujou |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



P.S.: Uropa2 je, Sinuhed je, Genetic Species previewed + demo na CD. Kompletní hru vydá Vulcan Software.

— Joe

Milý Excalibure. Jelikož jsem hodně zaostalý, tak si chci objednat na dobríku hru Football Limited (recenze v čísle 84) na disketách! **Milan Vodička, Praha 2.**

Milý Milane! Hry neposláme ani neprodáváme, od toho jsou tady průdejci. Obrat se tedy na ně. Adresy těch podnikávajících získáš v inzerátech. -ml-

Vážená redakce časopisu Excalibur. Tak jsem se konečně dočkal dlouho očekávaného čísla 58. Tady vám napiši trochu připomínek.

Z pohledu PC-čáře nebo nadšeného amigisty bych hodnotil nový Exáč jako super (7 recenzí her na amigu a mnoho dalších informací o amize, to už se dnes jen najede v jiných počítacových časopisech). Ale jelikož já vlastněm již dílo čas PlayStation, tak bylo pro mě číslo 587 zklamáním, že jsem nenašel ani jednu jedinoučku recenzi na tu velmi oblibenou populární konzoli. Nemyslité, že v této době má víc lidí PSX než Amigu?... **Ondra Ešner, Teplice**

Těžko odhadovat, Ondro. Je možné, že za poslední půlrok došlo k masivnímu rozšíření PSX a naopak mnoho amigistů se svého stroje zřeklo. Chřelo by to spolehlivé údaje o počtu majitelů jednotlivých platform. (kdo ví, jak je získat, nechť se o hlasí do redakce Excaliburu). Jistě je, že mezi čtenáři Excaliburu jsou amigisté se svými 24% druzí za uživateli PC (75%). PSX se téměř vůbec nevyškytuje. Miňo to také bytí tím, že o PSX téměř nevíšeme. Mázou ti slibit, že občas si na PSX vzpomeneme a napíšeme tu nejlepší recenzi pod Sluncem. A pokud zjistíme, že uživatelé PSX je dostatek, zavedeme pravidelnou rubriku. -ml-



Hotentot nebo Kroávk? Milá Pařani, sed jsem, objednal a čekal. Nejdříve přišlo ukázkové číslo, pak vysněný Excalibur 58. No, bezva!

Barvy až oči přecházejí, spousta recenzi a článek, kteří by rozměla i můj tátá, počtačový analfabet.

Nejvíce mě však rozpráral, milý pařani, kus s titulkem Auction a podtitulkem Staňte se dobrým obchodníkem majetku. Doslova tak. Určitě je to předpremiérová ukázka nových pravidel českého jazyka nebo ho psal Hotentot nebo Kroávk. Pak je to ovšem být frayer co se tak naučil česky. Sice je tam asi patnáct míst, který zpátečnický českomil musejí naštvat, ale liberální hoši to berou a jak vidíš počračovat v jeho díle.

Nejvíce mě ale šoklo, že Auction psal autor jménem Shadow na operačním sále při přeměně pohlaví z mužského na dámské. Prosto drášna. To žeru! Se silným přemáháním pokud jde o komolení češtiny sepsal **Stíňák**

Vážené Stíny, as ti nedošlo, o co tu jde. Vždyť česina je krásný jazyk přeci tím, že umožňuje takové tištěnosti, které patříčně opeří súchopárný text uvnitř recenze. Tak to ale pochopil pan Shadow, pán stínů (tedy i Tvý), který nejenom že se přeměnil je tam i zpět, ale dokonce měl myrvoly za mizerní poplatky, pohybuje se v kandelech, bojuje proti dotýrnym potkaním a v poslední deuti dě se zcela ztratil! Od takového člověka nemůžeš očekávat, že bude dodržovat nejaké předpisy českého pravopisu. Zveřejněná ukázka měla názorně předvést, jak jsme se zlepšili (i když překlepum jsme se nevhýli ani v tomto čísle - snad se to v budoucnu zlepší). -ml-

< Mimochodem meč Excalibur z časopisu 48 je super a posílám vám moží verzi Excaliburu, takže ochraňuj vás Kai a Ishar - jdeme vyhnat temnou sílu. Lone Wolf

Extreme Assault

Jak už jsem se zmínil v minulém čísle, firmu BlueByte velice povzbudila kvalita jejího nového 3D grafického enginu, se kterým se prezentovala v kvalitní hře *Archimedean Dynasty* (Ex58, ****). Je povzbuzená natolik, že vyvíjí další projekt využívající tento engine. Jméno této nové hry je *Extreme Assault*.

Právě podobně jako v *Archimedean Dynasty*, i v *Extreme Assault* má hráč za úkol dokončení jednotlivých mísí, jejichž náplní je očekávaná řežba. Tentokrát se však místo pod vodou odehrává ve vzduchu, v technicky dokonalé helikoptéře. Řežba však neprobíhá po sebe následujících úrovniích nebo dokonce chaoticky, ale pomocí zádávaných úkolu získává všechno to střílení jakýsi dojem smysluplnosti a děje.

Příběh hry je prostý. Zemí napadli zlí mimozemšťané a chtějí přetvořit její atmosféru pro své nekalé nosy nebo čím to vlastně dýchají, dýchají-li vůbec (asi jo). A protože jsou zlí, nechť ti zloříci nechat ani trochu pro původní obyvatelstvo. Člověk nemusí hrát zrovna vodní pólo, aby věděl, že bez vzduchu se nedá dlouho žít. Proto je nutné, aby byl ohavný plán těch bidáků z kosmu zmařen.

Náplň jednotlivých mísí pak nemůže být jiná, než zachraňovat vědce unesené vefelci z vesmíru, ničit obří transformátory vzduchu a ... (no, mohli toho napsat trochu více). Při této tvrdé práci (jó, exterminátor mimozemšťanů tvrdý amarouny má) se vám přirozeně budou plést pod podvozek tucty, ba přímo veleutety pozemních a vzdušných jednotek mimozemšťanů. Vím, že bych měl být originální, napsat něco jedinečného, ale nemůžu jinak, než: „K tomu, aby vás úkol byl o něco snesitelnější a snáze splnitelný, vám budou pomáhat rozmanité zbraně, lasery, řízené raketky, naváděné bomby a další.“ Tak, a je to. Pro úspěšné dokončení některých mísí budete nuceni také vystoupit z vyháťátku kopítu vašeho

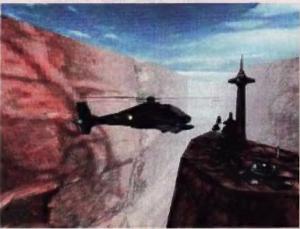
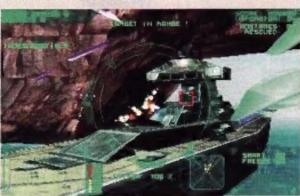
vrtulníku a přesednout do tanku, který jistě bude technicky na stejně výši jako helikoptéra.

I přesto, že pro zlepšení hráteľnosti a zvládnutelnosti hry je ovládání obou vozíků značně zjednodušeno, nemusí zouflat si, kterým se podaří občas nabootovat spolu s počítacem i vlastní mozek. Nebudu mít sice možnost pečlivě a zdolouhavě se seznamovat s tím, co jimi osadené stroje dokází pod hbitými rukama (to bude jistě krátká procedura), ale čekají na ně různé hádanky a úkoly, které pomohou za zdánlivě beznádejné situace. Tim nechci říct, že na ty „vypínající“ hráče žádne hádanky nečekají.

Snad jste si už všimli z obrázku (doufám, že tu není jenom jeden), že to, co opravdu stojí za řežbou, je grafická stránka věci. Já si ale na řežbu moc nepotřípím, takže snad jen tolík: hra poběží ve dvou módech, ve VGA a v SVGA a až v 65 000 barvách (Hi Colour, to jsem chytřej). V těchto módech budete moci spatřit spoustu prostředí, v kterých se budete pohybovat. Od realistické krajiny, hlbouko se nacházejících jeskynních systémů, bederných roklí v horách, přes podzemní průmyslové komplexy, ledové rozsedly až do pradávných měst Inků, kde se nachází samotné jádro vojenských zářízení mimozemšťanů.

Takovéto grafické hody si však vybírájí jistou daň. Myslím, že nebudu daleko od pravdy, když autory doporučenu konfiguraci Pentium 90, 12 MB RAM, PCI sběrnici a nějakou dobrou grafickou kartu označím za minimum, alespoň co se týče minima, na kterém se dá *Extreme Assault* hrát. „Dabíspída“ asi bude taky jen reklamní trik. Nechť bych ale tvářce hry příliš podcenovat. Možná že jim pomohou Windows95, pod kterými hra poběží plynule třeba i na 486 DX2/66 s 8 MB RAM.

Hra má být dokončena a uvrhnutá na trh v prvním čtvrtletí roku 1997. Těžko říct, jestli tomu tak bude. —Fanatic



7Th Legion - Epic Megagame-strategie/akční - Pokud jste si přečetli žárové zařazení této připravované hry a trochu rozumíte hrám, asi vás tento podivný žár zařazi. Vzpomeňte ale na ještě skoro čerstvou hru „Z“ od *Bitmap Brothers* a vězte, že *7Th Legion* nebude konkurovat ani tak *Duně 2*, jako právě „*Zetka*“. Bude se jednat o real-timeovou strategii v rychlém stylu a soustředit se budete muset ne na ziskávání zdrojů, ale hlavně na rychlou výrobu a hlavně spoustu střetů s nepřáteli. Kdo větší, tohle bude mít úspěch. Ale obrázky na Internetu vypadají moc dobré.

Datum vydání: první čtvrtletí roku 1997

British Open Golf - Looking Glass Technologies/sport/golf - Firma *Looking Glass Technologies* má za sebou již několik úspěšných titulů jako simulátor *Unlimited Flight* nebo 3D akci s prvkem strategie *Terra Nova*. Tentokrát se zaměřili na oblast sportu a to do jeho nejlépe dotovaného odvětví, golfu. Zajistili si licenci u Britské asociace a několika profesionálních a amatérských golfovistů a dali se do toho. Kvalita jejich predchůzích titulů naznačuje, že nepřejde o žádný průměrný kousek a že bychom se na toto zpracování golfu měli pořádně těšit. **Datum vydání:** březen 1997



Deathtrap Dungeon - Eidos Interactive/3D akční/adventure - Dlouho očekávaný *Deathtrap Dungeon* by měl být už skoro hotový a připravený k dodání na pulty. *Eidos* doufá, že naváže na obrovský úspěch *Tomb Raidera*, z něhož si hra vzala příklad v rozsáhlém a propracovaném prostředí, ve kterém se odehrává. Herní systém bude poněkud aknější a příběh hry čerpá z oblíbené literární série *Fighting Fantasy*.

Nepřátele jsou právě tak detailně texturovani a animovani, že se bude moci stát jen zřidka, aby se na obrazovce oscili současně dva. Jen nevíš, jestli je tohle velká výhoda. **Datum vydání:** duben 1997

Descent to Undermountain - Interplay Productions/3d akční-RPG - *Descent to Undermountain* je další z dlouhé řady her, na kterou poskytuje licenci známá firma TSR, vlastníci práva pro systém stolních her AD&D. Bude se jednat o velice zajímavý a velice slabý pokus sklobit akční žánr s postupným vylepšováním vlastnosti hlavní postavy v intencích RPG her. Jako hrdina hry budete moci ostráhat z cesty ve dvaceti temných a zatuchlých dungeonech své protivníky nejen prostými (kdo říká, že málo učinnými) údery rozličných sečných a bodných zbraní, ale budete je moci také vlákat do různých pastí, připravených původně na vás (kdo jinému jámu, jámu, sám do ní, sám). **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997



Jedi Knight: Dark Forces II - LucasArts Entertainment/3D akční/adventure - Jak je patrné z názvu další hry, jedná se o pokračování v tehdejší době docela úspěšného *LucasArts* na legendární *Doom*. *Dark Forces II* z titulu původu svých tvůrců (vlastnické licence na svět *Star Wars*) má v rukávu veliké eso. Tím je pohlcující atmosféra tohoto světa, který se zrodil z fantazie George Lucase (nejenom jeho) a kde má hlavní slovo Síla, Světlo a Temno. Druhý díl série *Dark Forces* volně nazavazuje na svého předchůdce, hlavní úlohu zde hráje opět Kyle Katarn. Tentokrát má příběh co do činění s Kyleovou temnou minulostí. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997



POD - Ubi Soft/závody - Právě čteče první zmínku v Excaliburu

o první hře, která je vyráběna s ohledem na novou generaci Inteláckých procesorů MMX.

Interstate '76

Firma Activision není rozhodně firmou neznámou. Pravděpodobně nejúspěšnejší (a tím pádem) nejznámější hrou, kterou v poslední době vydala, je hra *Mechwarrior 2*. Stejný tým, udělal tento „simulátor“ soubojů futuristických obřích robotů, teď pracuje na nové hře *Interstate '76*.

Představte si, že ropná krize v 70. letech nebyla nikdy vyřešena. Jediná ropa, která v celých Spojených Státech zbyla, leží pod Texaskem. Ta je samozřejmě v této krizi nesmírně vzácná a cenná. Proto se země sdružené v mezinárodní organizaci po kontoru obchodování s ropou OPEC rozhodli



zasadit konečnou ránu. Najali si motorizovaného zabijáka a člověka pro každou špinavou práci, Antonia Malochia, aby zničil strategické zásoby americké ropy a nechal tak americkou ekonomiku úplně na suchu. Vaše sestra Jade se jako skvělá fidička a členka motorizované civilní stráže pokusila Antonia zastavit, ale zaplatila za svůj pokus životem. Vy, její bratr Groove, musíte pomstít její smrt a zároveň s tím zachránit mimochodem i americký průmysl. Pomáhat vám v tom budou bývalý spolupracovník vaší sestry u civilní stráže Taurus a vás přítel, mechanik Skeeter, který je poněkud na hlavici (tuk, tuk), ale také dokáže spravit i nemožné.

Stopy předchozího dílu autorů *Interstate '76* jsou zjevné. V podstatě by se dalo říci, že *Interstate '76* je vlastně *Mechwarrior* v autech s atmosférou už klasického sci-fi filmu *Mad Max*. Soubory obřích kolosů z budoucnosti vystřídají honičky po střechu vyzbrojených automobilů ze sedesátých a sedmdesátých let. Hra je, rovněž jako oba díly *Mechwarrioru*, rozdělena na jednotlivé mise (přibližně 25), jejichž splnění by vám mělo přinést vytouženou odplatu za vraždu vaší sestry. Obsah misí je velice různorodý, od osamocených výpadů proti nájezdníkům ve službách OPECu, přes ničení strategicky důležitých stanovišť nepřátele až po spolupráci s bývalým

Jadeiným partnerem Taurusem. Připraveno je pro vás kolem 25 (zatím) nabývaných a jemně a detailně texturovanych vozitek, která skrývají pod kapotou spousty koní a na která se dá připevnit cokoli od kulometů, kanonů, řízených i nefuze-



ných raket, plamenometů, napalmometů, granátometů a dalších (rychlých) metů. Pokud budete chtít závodit se svými nepřáty bok po boku, nebudou vám nic platné zbraně upevněné hlavní ve směru jízdy. Pro tuo možnost autoři připravili něco skvokého do ruky: bud brokovnici, automatickou pistoli, nebo ruční granátomet. Chování aut za jízdy by mělo velice věrně zobrazovat skutečnost, všechny srandačky se skokánky, bouráčkami (to je sranda), smyky, rychlosti akcelerace by mely být zpracovány tak, aby co nejvíce odpovídaly skutečnému chování příslušných automobilů. Váš pohyb po lokacích ve hře nebude něčím omezován, prostě sjedete ze silnice a paláštěte si to přes pustinu. To předpokládá, z obrázků patrné, zjednodušené zobrazení okolního terénu. Ale rozmanitost prostředí ve hře to nijak neomezuje. Budete se moci prohnáti jak po malých amerických městečkách či texaských pouštích, tak i po moderní široké dálnici.

Zajímavou novinkou by se mohla stát možnost po každé úspěšné bitvě odebrat si z protivníkova auta to, co by se vám mohlo hodit na vlastním a pokud se trochu štěstí také funguje. To bude samozřejmě souviset s tím, jak těžce jste auto protivníka poškodili, než jste jej vyfádili z boje. Taktéž získané věci budete moci použít nejen k opravení poškozených částí vašeho vozidla, ale i k jeho zdokonalení.

Myslim, že z toho, co zatím o *Interstate '76* víme, se dá usuzovat na docela dobrou hru se zajímavým příběhem a výjimečnou grafikou. Když autoré naplní nebo naplní naše očekávání, bychom se měli dozvědět už v prvním čtvrtletí tohoto roku (které mimochodem z chvíliku končí). —Fanatic



Theme Hospital



Kdo pozemší sleduje každé číslo časopisu Excalibur (což vyžaduje určitou nášmahu v oblasti trpělostí), ten si zaručeně všiml, že hra *Theme Park* od firmy Bullfrog se počítá mezi moje nejvíce oblíbené. Možno tak usuzovat z měho hodnocení konverze této hry na 3DO (Ex53, 92% *****) a tak trochu také z desetistránkového návodu a rad v *Excaliburech* 56 a 58. Před rokem a čtvrt, kdy jsem ty články psal, jsem si myslěl, že jsem sradn jediný, komu se hra opravdu líbila. Spoustu kritických článek jsem si měl možnost přečíst ještě dříve v recenzích na původní, PC verzi. Ovšem fakt, že se hra dosud drží v žebříčcích nejoblíbenějších a nejprodávanějších her i více než tři roky po svém vzniku, mi dává jistý pocit oprávněnosti mého pohledu na věc. Vy byste se však pravděpodobně chtěli už konečně dozvědět něco o nové hře od Bullfrogu *Theme Hospital*.

Vzpomnět si na *Theme Park* ale velice pomůže našemu pohledu na jeho mládšinu brásku. *Theme Hospital* v podstatě vychází z myšlenky svého předchůdce. Hlavní myšlenkou hry je opět soustředění na vašem úkolu ve hře, totiž totálně od základu rozbehnout a dále úspěšně udržovat provoz svého vlastního podniku. V tomto případě, jak názv napovídá, se stanete zakladateli a hlavními manažery nemocnice.

V herném systému ted přicházíme k jednomu problému, který se vyskytl v *Theme Hospital* a který museli autori *Theme Hospital* vyřešit. Tím je do velké míry omezená hrotnost a zábava hry po tom, co hráč úspěšně zprovozní svůj první park a vynaleznou všechny atrakce, obchody, bavíčky, toalety a „zkrášlovače“ okolo (plátky, stromeky, atd.). Ne, že by to bylo jednoduchá rychle zvládnutá věc, ale hra tím pro hráče ztrá-

tí většinu své přítalostivosti. V *Theme Hospital* se tomu autoři vyhnuli zavedením systému úkolů, které hráč musí splnit. Jednou dostane hromadu peněz do začátku a úkol vybudovat v nejhorší a nejspinavější oblasti cázů čistoty, dezinfekce a zdraví, ať to stojí, co to stojí. Jindy zase budete mít časový limit, ve kterém budete muset

Pokud nevíte, co to MMX znamená, někoho se zeptejte. Já vám povím jen, že POD bude trochu podobná futuristickým závodům *Wipeout*, ale místo vznásedl se bude moc závidit ve více druzích poněkud normálnějších vozidlech. Díky rychlejsímu a více zvládajícímu procesoru bude hráč mít pravděpodobně stínování v dosud neviděné kvalitě, také efekty budou vyháněny až k hranici uvěřitelnosti. Snad jsem to s tím naďležněm pořád pořád. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

Argo - BBS/adventure/sci-fi -
Děčínská firma BBS nám připravila



uje ve spolupráci s Karlem Tvrďkem (duchovním otcem projektu) novou českou hru *Argo*. Zatím bohužel nemáme příliš informací, ale něco přesto víme. Z obrázku jež nám byly poskytnuty (a jež nevypadálik vůbec špatně), lze vyčíst, že se má jednat o adventure na zápsobu *Buried in Time*.

Užívání ještě nebylo vyzkoušeno, ale podle vývojářů je hra vynikající. Více informací aspoň pro verzi preview, a tak jen pro zajímavost uvádíme - hra bude na PC a Mac a v květnu tohoto roku.



vykázat určitý (budte si jistí, že velmi vysoký) zisk. V tomto případě zase nepůjde o to, abyste vylečili každého pacienta a utřeli všechny zvratky na chodbách (dosti cynické, nemyslite?).

To samozřejmě předpokládá s každou změnou úkolu i změnu manaérské strategie. Také proto, abyste se dozvěděli všechny nemoci a infekce a mohli použít všechny přístroje na jejich léčení, které v hře jsou, budete muset splnit všechny úkoly ve hře. To samo o sobě zaručuje dlouhotrvající zábavu.

Hra je uvozena dlouhým a vtipným intrem (pravděpodobně jej některí z vás již viděli) a prospíkována neméně humoristní sekvencemi, jejichž grafický styl silně připomíná *Theme Park*, ve hře samotné budete moci, stejně jako v *Theme Parku*, najímat různý personál (od doktorů, přes sestry, recepční až po údržbáře), stavět různá oddělení pro lečbu nešťastných chorob. Za všechny možné choroby, jichž je ve hře možno vidět celkem 44, jmenují jsou „Královský syndrom“ (nemocnice plná Elvisů, práce pro psychiatrii), „Vlasitóza“ (přebujely vlasový porost zasahující kompletně celé tvář), či „Ochabání jazyka“, na kterou pasuje přesné ráčení „mit iazvy na vestě“.

Nevím, jestli se mi podařilo přenést na vás to velice slabé očekávání, které mám ohledně této hry, ale kdo z vás někdy hrál nějakou hru od *Bullfrogu*, ten jistě ví, o čem je řeč. Těšte se na konec března nebo začátek dubna letošního roku. Uvidíme. —**Fanatic**

V poslední
době je
každou no-
vou závod-
ní hrou je
ztráta

posumota latka kvality zpracovani a věrnosti ztvárnění skutečnosti rychlostních závodů. O totéž, co se ted naposledy podařilo *Nascar Racing 2*, by se měla v prvním čtvrtletí tohoto roku pokuset firma *Bethesda* s novou hrou *X-Car*. Bude se jednat o simulaci závodů experimentálních monopostů, jakými se jezdí například 24-hodinový závod v Le Mans. Hra bude využívat hybrid engine použitý v jejich skvělé hře *Terminator: Future Shock*, ovšemž bude zase o něco vylepšený. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997.

Všechna data vydání mohou být
v zájmu zajištění kvality produk-
tů odložena. —Fanatic

V minulém oddílu novinek jsem se zmínil o tom, že britští *Vulcani* chystají pro letošek nejméně sedm novinek. To jsem ještě netušil, že před uzávěrkou dalšího čísla bude tento počet více než dvojnásobný! Pro nejbližší dobu je připraveno vydání halového fotbalku *Five-A-Side Football* a mega AGA pinball *Brain Damage*, který bude kromě původních dvou stolů obsahovat i editor. Svých oficiálních komerčních verzí se dočkávají *Breed 2000* (dříve *Breed 96*) a *Uropa 2* (reviewed), CD adventura *HellPigs* byla přesunuta na březень. *Vulcani* těží vydají wolfwoodomo-alientrilogiovku *Genetic Species*, jejíž demo naleznete na tomto CD. Do spár současných největších světových amigáckých distributorů se dostala i slovenská (!) mlátička *The Strangers* (rovněž na CD). Kdo zbožňoval *Renegade*, nalezeň v této hře uspokojení.

Phoenix je název vesmírné smažby, která už v těchto chvílích, kdy není ani zdaleka dokončena, posílá Fabia Bizzettho i s jeho připravovaným *Starfighterem* do prý. *Phoenix* námětově čerpá z *Private Eye*. Autoři sázejí na několik silných stránek této hry: v první řadě to propořaná dějová linie, dále pak unikátní engine, díky němuž se budete v kosmických lodích tvorbených texturovanými polygony. Vé hře se bude vyskytovat více než třicet NPC, haft planet, déj bude provázet filmová hudba a jednotlivé úseky budou pospojovány renderovanými animacemi. *Phoenix* vydje s největší pravděpodobností v létě a zahrájete si minimálně na Amige s CPU 030 a 4 MB FastRAM.

Y3D Tako se pracovně nazývá neuveritelný letectví simulátor z dílny *Black Blade Software Design*. Y3D využívá renderovacího enginu 3dTIS, který dokáže v reálném čase generovat reálnou krajinu. Když JayTee uviděl obrázky, které *Black Blade Software* poskytl výrobcům, malem se nervózny zhroutil, protože něco takového na Amige ještě nikdo neviděl (s výjimkou některých coderských demáků) a představit si tohle celé v akci, to si vůbec netroufáme. Už se nemůžeme dočkat. Pochopitelně se pokusíme vyšmejdít co nejvíce bližších informací. —Joe

Forgotten Forever



Ale no tak, lidičky, už tém pecečkářům pořád nezávidíte Warcrafty, vždyť tu za chvíli bude *Almagica - Scions of a Forgotten World*. A nezávidíte jim ani ty *Command & Conquer*, již zanedlouho to bude mít taky. Nevěříte? Myslite, že tyhle skrýšovny jsem tipnul PCX Dumpem na PC? Chybá lávky (žbluňk!). Toto jsou skutečně obrázky z Amige a tuhle báječnou hru, která se jmenuje *Forgotten Forever* (FF), bude mít svědomí další nadějný madarský tým *Charm Design*. Chlapci sice tvrdí, že se nechali inspirovat *Dunon II*, ale já bych si tipnul, že předlohou jejich gamesky je spíše onen *C&C*. FF je nyní hlavní náplní jejich životů a pokud skutečně přivedou své dilo na svět, nepochybňu sklidí obrovský potlesk. Na pořadou real-time strategii si Amigisté brouší zuby už překážných pár let a přizneme si otevřeně, že *Tiny Troops* byl docela slabý odvar skutečné rýtaimovky. FF na hráče chystá 60 mís (později vyjde o datadisky), šest různých prostředí, mluvené průvodní slovo (yes sir!), 25 pozemních, vodních i vzdušných vozitek a stejný počet různých budov. Hra po null-modem kabelu je připravena pro ty, jimž je lito počítáče a radši masí lidského protivníka. FF buď kompletne OS-friendly (až již multitasking),

výde v harddiskové a pravděpodobně i CD verzi a možná i s českým překladem. Nároky na hardware kupodivu nejsou vůbec vysoké, stačí obyčejná A1200 taktovaná na 14MHz s 2MB FastRAM a harddisk. Samozřejmě majitele akcelerátorů s 030/50 čeká zvláštní odměna v podobě velmi dynamické akce. Těšte se! —Joe

HITPARÁDA PC ZA ÚNOR 1996

Toto je hitparáda naší redace pro měsíc únor. Jak jistě vidíte, nenastalo příliš změn, pouze několik. Do středu prorazil Diablo - povedené to díky z dílen „Blizardu“. Ještě výše, takřka na vrchol, se dostaly Flying Corps k potěšení mnohých simulátorových příznivců.

1. **Tomb Raider**, Eidos Interactive, akční
2. **NHL '97**, Electronics Arts, sport
3. **Flying Corps**, Empire, simulátor
4. **Fragile Allegiance**, Gremlin, strategie
5. **Alblion**, Blue byte, RPG
6. **Pandora Directive**, Virgin, adventure
7. **Duke Nukem 3D**, Apogee software, akční
8. **Diablo**, Blizzard, RPG
9. **Realms of Haunting**, Gremlin, akční - adventure
10. **Quake**, ID Soft, akční
11. **NBA '97**, Electronic Arts, sport
12. **Phantasmagoria 2**, Sierra, adventure
13. **Terminator: Future Shock**, Bethesda akční
14. **Archimedean Dynasty**, Bluebyte, simulátor
15. **Larry 7**, Sierra, adventure

Zde je pořadí prvních patnácti titulů ke 18. únoru 1996 podle internetovských žebříčků. C&C si díky promisku marketingové strategii dále hoví na čele. Nu což. Prachy jsou prachy. Jinak si můžeme všimnout, že nechybí ani jeden ze sportů sezoně '97. Jen tak dál Electronic Arts.

1. **Command And Conquer: Red Alert**, Virgin,
2. **Tomb Raider**, EIDOS Interactive, akčnístrategie
3. **FIFA 97**, Electronic Arts, sport
4. **Flight Simulator 6.0**, Microsoft, simulátor
5. **Rally Championship**, EuroPress Software, simulátor
6. **NBA '97**, Electronic Arts, sport
7. **Championship Manager 2 96/97**, Eidos, strategie
8. **Formula 1 Grand Prix 2**, Miroprose simulátor
9. **Screamer 2**, Virgin, závody
10. **Theme Park**, Electronic Arts, strategie
11. **Duke Nukem 3D**, Eidos Interactive, akční
12. **Worms United**, Ocean Software, strategie - akční
13. **Quake**, GT Interactive, akční
14. **NHL '97**, Electronic Arts, sport
15. **Destruction Derby**, Psygnosis, závody



HITPARÁDA AMIGA ÚNOR 1997

A toto je, jak jinak, žebříček naší amigistické části redakce:

1. **Wendetta 2175**, Vortex, akční
2. **Trapped**, Oxyron, RPG
3. **Tiny Troops**, Vulcan, strategie
4. **XP8**, Weathermine, akční
5. **Chaos Engine 2**, Bitmap Brothers, akční
6. **JETPILOT**, Vulcan, simulátor
7. **The Killing Grounds**, Team17, akční
8. **SWOS Euro '96**, Sensible, sport
9. **Fighting Spirit**, NEO, bojová
10. **Coala**, Empire, simulátor
11. **Capital Punishment**, clickBOOM, bojová
12. **Legends**, Krisalis,
13. **SlamIt!**, 21st Century, simulátor
14. **Breathless**, Fields Of Vision, akční
15. **Zeewolf 2**, Binary Asylum, akční

Rádi bychom zveřejnili interne-tovskou hitparádu pro amigu, ale stále se nám nepodařilo naleznout aktuálnější data než ze září 1996. Proto žádáme ty z vás, kteří nejsou spoutáni tak jako my svou vlastní neschopností, aby nám pomohli s vyhledáním kýtězen adresy.



Samozřejmě, že uvítáme vaše příspěvky do čtenářské hitparády jak pro Amigu tak PC, samozřejmě s možností výhry. —Redakce

NOVINKY Z REDAKCE

Nebudu tady plácat nesmysly a půjdu rovnou na věc:

1) Čeká nás číslo „60“!!!! Kdo nevěří nechť se na to připraví. Kdo z podobných periodik se může pochlubit takovým počtem. Nikdo hej!

2) Naši redakci posílili noví redaktoři z řad diskmagu „KELT“ a to:

Jan Nevěděl (Lobin XXV) - člověk tak horlivý, že pokud by mohl trochu usměřený, můžel bychom rozšířit počet stran Excaliburu. RPG, strategie a podobně „mozkozáležitosti“.

Zdeněk Schneider (Twinsen) - člověk na první pohled sice nenápadný, leč průrazný.

„Simulátorovec“.

Vojtěch Lacina (Taurus z Nemedia) - klidná síla, advent-kář atd.

Marek Marečák (Case) - sporty a to nejen „live“, ale i na monitoru. Ze všeho nejvíce basket (nejlepší je stejně hokej!!! - Kozleek)

„Nováčci“ se nám pochubili, že si na své škole hoví ve výslunci popularity (takže my mladý berou tolik sebejistoty?). No, doufajme, že tomu tak bude nadále i v Excaliburu. Optimismus jim rozhodně nechybí.

3) **Zkouškové období**, jež postihlo většinu redaktorů nadále značné díry do složení našeho „provozuschopného“ uskupení.

4) **Cítiči** si stěžuje, že pokáždý, když připravuje další číslo, o-považujeme se mu do toho „od(p)borně“ vmešovat. Ale my té stejně jednou dostaneme Viktore!

5) **Konečně** už všechni víme co znamená na tajemná zkratka -ml-. Je to M.luvík.

6) **Před naší redakcí** bylo konečně otevřeno, po veledlouhé zimní přestávce, naše oblíbené občerstvení. Přátelé nějaký Big Mac nám může být ukrazený. To si musíte vyzkoušet! Pro informaci - naproti metru Nádraží Holešovice u autobusu. A tohle není žádná placená reklama, to je prostě holý fakt.

7) **Neprozretelně** jsem se profek o tom že chystám reportáz z Laser game s několika zatím nevybranými autory. V redakci se mi náhle začal zjevovat povídny typičtí k fiktivnímu usměvavém od ucha k uchu, že prý mi nesou hotové články a jestli nespouštěbu s něčím pomoc. Jsou to ale hodně hoši, praví Stachanovci!

8) **Stále se** objevují dohadové „Power Amize“ a jaká to bude bomba a jak seřadí Pentíky a Macy do... emulátoru. No zpět na zem. Uvidíme!!!

Od redakčního kruhového stolu se loučí Kozleek a spol. (Uff!!)

PRŮVODCE BOJOVNÍKA, STRATEGIE A TAJEMSTVÍ

Vít Kaňurek a kolektiv



Vynikající průvodce všemi tajemstvími a strategiemi trojice nástupců legendární hry DOOM z vydavatelství Computer Press:

- mapy, postupy, tajné kódy
- CD-ROM obsahující více než 4000 přidavných úrovní ke všem této hrám!

Upozornění! Oficiální DOOM I.-Průvodce bojovníka, strategie a tajemství od Johalbena Mendoza (270 stran + 2 disky, 239 Kč) stále v prodeji!!!

Publikaci lze objednat na těchto adresách:

<http://www.cpress.cz/objednka>.

Computer Press Brno, Masarykova 27, 616 00 Brno,

tel.: (051) 41218350, 412460934, fax: (051) 5 219845, e-mail:
krcicova@cpress.cz

Computer Press Praha, Václavské nám. 115, 142 00 Praha 4 - Lhotka,
tel./fax: (02) 61110697, 61710542, e-mail: legatum@cpress.cz

Computer Press Ostrava, 1. máje 7, 716 00 Ostrava,
tel.: (059) 52751/273, e-mail: adresy@cpress.cz

Computer Press Bratislava, Šancová 12/A, 801 07 Bratislava, SR
tel.: (02) 5232122, fax: (02) 5232123, e-mail: cpress@tinet.sk

Dopravce: cíta

Diskontní cena s CD-ROM

154,- Kč

189,- Sk

Dopravce: cena

s doprovodným CD-ROM

229,- Kč

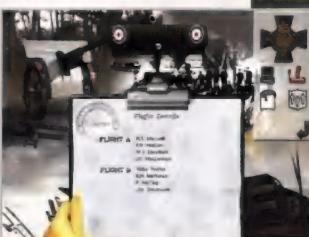
259,- Sk

RECENZE

P C ★ ★ ★ ★ 82

Flying Corps

Jak dlouho si myslíte, že se bez elektroniky, vy chudáčci, udržíte nad zemí?



Tak s kýmpak dneska poletíme.

V „reportáži“ z ECTS jsem se zmínil, že k expozici firmy Empire patřil i červený Fokker, který se nám išlo vznášel (visel) nad hlavami. V té dobu totiž vývojáři Empiru chystali titul Flying Corps, kterýto se nedávno poprvé objevil na pultech. Navzdory nápadité prezentaci výše zmíněný titul nepatřil mezi nejokouvanější, ale rozhodně hráčem simulátorů má co nabídnout. Hry s tematikou Světových válek bývají zábavnější, neboť sestřelit někoho kulometem dá větší náruhu než jej zachytit do čtverečku a zmáčknout mezerník, a pokud se zakládají na pravidly scénářích, což autofi Flying Corps splňli do puntiku, mohou se stát zdrojem historického přehledu v mnohem zábavnější formě, než je hodina dějepisu.

Od Amiensu po Verdun. Ve hře je samozřejmě několik misí na rozvrácení, které vám dají kompletní průpravu, ale u nich vydržíte sotva pár minut a vrhnete se na kampani. Pod názvy Flying Circus 1917, Battle of Cambrai 1917, Spring Offensive 1918 a Hat-In-The-Ring 1918 se skrývá střílení a létání, létání a střílení a sem tam nějaké to bombardování. První a druhá kampaně vas obsadí do role německého pilota, případně mladšího bratra slavného esa Manfreda von Richthoffena Lothara, v tretí si projdete kariéru

britského pilota od cucáka až po velitele vlastní letky a ve čtvrté se stanete členem americké letecké skupiny, jejíž název kampaň nese. O podrobnostech se nebude zmíňovat, neboť směrnata dva roky historie do několika fádek by se mi asi nepovedlo. Do děje se můžete nechat uvést detailně manuálem nebo stručně animacemi; autofi sice trochu poopravili např. počasí nebo nosnost jednotlivých letadel, ale přispěli tak ke hratelnosti a prostému konzumentu je to asi stejně jedno.

Ovládání. Cestou z redakce jsem listoval manuálem a narazil jsem též na seznam užitečných kláves. Oproti novodobým simulátorům je

Co je to za umělce? Červený hadrapán? Takové kýč!

jich velmi málo, více méně jen směrové šípky, číslice a Fka - externí pohledy. O to těžší však je se s tak omezeným rejstříkem udržet ve vzduchu, neku-li někoho sestřelit. Srovnaté-li dnešní titanové konstrukce naplněné elektronikou až po směrovku s několika prkny a kusy plátna, musíte před průkopníky létat smeknout (já bych do toho nevlez'). Pravidla pro všechny varianta boje, letů ve formaci atd. jsou popsány v manuálu a většinou se zakládají na pamětech nebo vzpomínkách aktérů nebo pamětníků. Milovníci akrobacie si moc neužijí, neboť na nějaké předvádění nemají letouny potřebou rychlosti ani pevnost. Jak jsem se ale dočetl, Manfred neměl akrobaci v lásku a prý by ho ani nenařadilo udělat looping; nejdůležitější je výšková převaha, správná rychlosť, zkušenosť a taky -sa-



Hořanovi ušel plyn.



Jo, překážení je důležité.



To si člověk chvílik nedělajzla a takhle to dopadne (většinou až na zem).



ale těžko se dají vyjádřit slovy (za platnou povazejte předcházející větu).

Co se letání týče, máte na výběr dvě možnosti: bud si pěkně rozložit na kolena některou s přiloženými map a podle orientačních bodů se plácet od waypointu k waypointu, nebo zapnout autopilota a zrychlěně se dostat k nepříteli. První varianta je pro ostřílené harcovníky (když jsem ji zkoušel, obletěl jsem radu místních pamětihoností, položených ovšem sto mil východne od původního směru) a ta druhá pro ty, kteří nejsou ochotni strávit u monitoru círka tři hodiny. I s použitím autopilota se s postupem fronty zvyšují i nároky na čas, takže chyba při

přistání, které si musíte odbýt sami, opravdu nepotěší.

Zpracování. Grafika je opravdu na úrovni. Tradiční rozlišení 640x480 je zde dolní mezi, hra nabízí i 1024x768 (P/120 a vyšší) a je vzhledem k detailnosti překvapivě rychlá. K dispozici je několik externích pořídků včetně „padlock“ (zachycení cíle do středu obrazovky) a pohledu bez kokpitu pouze s křížkem zaměřovače. Při pohledu z kabiny se můžete libovolně a na rozdíl od F-22 rychle rozhlížet kolem sebe, což je při daném stylu boje nezbytné k přežití. Z letadla působením žhavého olova odletují plechy, třísky, nosné plochy, součástky a občas taky střelci nebo piloti. Pravděpodobnost umrtí při sesfetu je asi 99 %, atž už pilota zastřelíte nebo zahyne v troškách svého letounu. V rychlejším případě je efektivní zrudnutí obrazovky provázeno sugestivním zachopěním, čímž jsem se dostal ke zvukům. Tzhruba odpovídají technické úrovni grafiky, jsou zkrátka kvalitní. Hudba je na tom obdobně, oproti hubbě z NFS nebo Full Throttle nic moc, ale poslouchat se to dá. Animace, o kterých jsem se zmínil na začátku, jsou naopak vynikající, můžete je popařit tady někde okolo. Hotovo, můžeme rekapitulovat.



Víšmněto si automatického zaměřovače jiné elektroniky (model HP 5246A II z roku 1914).

Poslední slovo. Dobrá technická stránka + historická návaznost + výborné souboje - sem tam nuda díky rozvláčnosti = další simulátor, který si určitě zaslouží vaši pozornost.

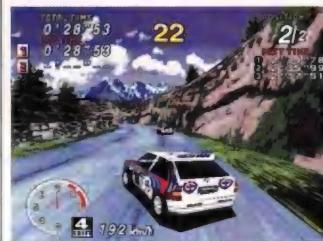
Minimum: Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD, myš.
Doporučeno: Pentium/133, 32 MB RAM, 2MB SVGA, 4x CD. **Testováno na:** Pentium/75, 32 MB RAM, 2 MB SVGA, 6x CD. **Firma:** Empire, leden 1997. **Zapojíčil:** JRC.



SIMULÁTOR - RALLY



Press Enter key



Lancia je pekelně rychlý „plechovka“.

Město je ta nejtěžší trať.



Checkpoint na dosah.



Ach, ty začátky.

Také patříte do té skupiny lidí, která si při zaslechnutí názvu firmy *Sega* představí predešlý hromadý ježků *Soniců* a jiných dábelských potvor? Alespoň, já donečkávám do té skupiny patřil. Ještě před tím, než *Sega* uvedla na naše trhy hru, do které nezapomněla uvést své logo. Hru *Sega Rally*. Závody aut začínají být vůbec v poslední době oblibená a pro hermí firmy hlavně výnosné. Ale nejvíce se teď začaly objevovat hlavně závody terénních aut (džípy, bigfooty) a na ostatní jako by se pozapomnělo. Například donečkávám jsem znal pouze dvě závodní hry z námětem rally. Byly to historické

PC ★★★★ 78

Sega Rally

Cekáte netrpělivě na další díl ježka Sonica? Tak to jste vedle jak ta...ten strom

ké, i když ne moc dobré *Network Rally* a v dnešní době jejich mnohem lepší pokračování s dvojkou v názvu. A ted pár měsíců po tom se objevilo něco od *Segy*, která se kromě již zmínovaného *Sonica* a legendární, dnes již notoricky známé hry *Golden Axe* nevydala na PC nic slušného (je fakt, že v tom takový přehled zase nemám), takže pokud je toho slušného více, tak se firmě *Sega* co nejsrdčeji omlouvám. Nebojte se v *Sega Rally* nebudeš ovládat „*Sonicovo nové fáro*“ ani neverky nebo další potvory. A ted to přijde... budete ovládat skutečné auta, které řídí skutečný řidič! Název co? Nebojte se všechno se bez ježků přece jen obejdě. Tak tu máme soubor *SRALLY.EXE*, tak proč ho nespustit, že?

Na úvod uvádíme pro odpůrce tolik diskutovaných Windows z léta páně devadesát pět, že se bez nich neobejdou. Tak a je to venku a vy se rozhodněte, budete-li číst dál. Pokud dál číst nebudeste, tak si zahrájte *Stunty*, a budete v pohodě. Dál jen od patnácti let výše a pro silné povahy. A jako to na vás nebylo dost, *Sega Rally* potřebuje DIRECTX ve verzi 3.0, která díky bohu podporuje 3D urychlovací.

Spouštění hry. Vybírám si rozšíření. Výběr je asi takovýto - 320x240 ve 256 barvách a v 65 tisících barvách a 640x480 také

ve 256 a 65 tis. barvách. Skromnost stranou. Vybírám pln očekávání nejlepší rozšíření a nejvyšší počet barev. Let's GO.

Objevuje se logo *Segy* a pak ukázky závodů na jednotlivých tratích. Grafika - no nádhéra, ještě se o ní zmíním později. Co to?! Neslyším zvuky. Zvýší hlascový repráků skoro na maximum a nic. Chvíli ještě pozoruji setříby z jízdy a pak mačkám enter, na který mě upozorňuje vyzývavý nápis v dolní části obrazovky.... „*SEGA RALLY SAMPLIONCHIP*“ ozve se hrozny nervy a hlavně uši drážející hlas. Stahuji hlascový reprák, a zkouším jestli slyším na obě uši, s poznatkem, že zvuky při replikách nehrájou, alejen se na začátku závodu ozvou až desetičefinový komentář. Ano, to už se právě objevuje v menu. Divám se nejdříve na Car setup a bych zjistil, co si můžu na autech nastavit. Je toho celkem dost, (alespoň na *Segu*) od tvrdosti pneumatik, přes motor až po tuhost volantu. Prostě jednoduchá a postačující. Zaráží mně však jiná věc a tou je to, že si můžete vybrat pouze ze dvou aut, mezi které patří Toyota a Lancia. Toh vše. No teda a vypadalo to tak nadějně. Dále v menu zjistil, že tato hra jde kromě hry po sítí hrát taky ve dvou na jednom počítači s rozdělenou obrazovkou. Super. *Sega* alespoň myslí na to, že ne každý má alespoň dva počítače, nebo hodně peněz na účet za telefon. Zatímco čekám na kámoše, s kterým si zapáříme ve dvou, vybírám si že šampionátu, jezdění na čas a jezdění na jednotlivých tratích tu poslední možnost. Rázení dávám automatu, protože já nikdy nebyl právě velký „řadič“. Vybírám si trať. Abych pravdu řekl, čekal jsem tak deset tratí, ale tři? Doufám, že budou alespoň dlouhé. Jedna vás zavede na poušť a patří mezi nej-



Povzbuzen davem doháním soupeře.

lehčí obtížnost, další se odehrává v lese a poslední ve městě. Dávám si les, doufaje, že se v něm neukrává ježek Sonic. Motory řvou na startu a kamera najíždí na dvě auta a já mám tu čest v jednom z nich sedět. Když Koukám na grafiku kolem, *Sega* se zase vytáhla. „A“, říkáte si „na čem to asi bude chodit“. Minimum pro tuhle hru je Pentium na 75MHz a 16MB RAM, to mluví za vše. Ani na mém P120 se 16MB RAM a 3D 2MB akcelerátorem to nechodi na nejvyšší detaily „éťoňo“. Ale uranost je malířinká, takže by to „Pentiač“ na 133 zvlád. Pokud byste ale neměli akcelerátor, tak nechci hádat, protože si rychlosť netroufnou odhadnout. Na VGA mi to ale chodi skoro s 50ti snímký za sekundu, takže VGA půjde snad na vše. Problém je ten, že si nejdé „stáhnout“ detaily, můžete měnit pouze rozlišení a barvy. Nic víc, nic míň. Ale zpět do auta. Grafika je fakt skvělá, kolem trati je hromadou diváků a detaily jdou až do takové hloubky, že před sebou můžete zahlédnout na cestě sedící ptáky, které rozeznete, když projedete kolem. Pokud neznáte trať nazpamét, (což bych se po pář jízdách divil, protože nejděš trať jedete asi dvě minuty) spolujezdec vám hlásí, kam bude příští zatáčka a ještě vám to ukazuje pro

jistotu šípka v horní části obrazovky. Své auto můžete sledovat bud' ze zadu, nebo přepnout do kabiny, v které mi opět, jako v *Destruction Derby 2*, chybí palubní deska. No nic není dokonalé. Snad jen Excalibur. Abychom měli všechny zápory „z krku“ ještě se zmíním o chybách, které jsou občas patrné hlavně v SVGA a mezi něž patří chyba, kterou jsem odb(p)orně nazval „házení textur“. V praxi to vypadá asi tak, že když jedete tunelem, (v nich se chyba objevuje nejčastěji) začnou po obrazovce jakoby poskakovat trojúhelníčky a narazíte-li do stěny tunelu tak zmizí a vidíte skrz. Někdy jsou tyto chyby ale velice nepatrné, tak si jich ani nevšímete. A poslední zápor je ten, že si nemůžete ukládat záznamy své jízdy a můžete se na ně pouze konkout. To jsou ale všechno drobnosti, které většině asi ani nebudou vadit a já ted vypadám jako štoura.

Casem si ještě vyzkoušíš šampionát, který se jede v patnácti autech. Na startu začínáte na posledním místě a vaším cílem je se proborovat přes všechny tratě postupně pokud možno na první místo. Mně si nejvíce podařilo dosahnutí čtvrtého místa a místo pěkné bronzové medaile jsem dostal jen tu



A takhle to vypadá ve dvou



Právě jsem rozehnal svou rychlou jízdou ptáky.

„bramborovou“. Protože nechci tuto recenzi vydat jako knihu, začnu už pomáhat končit recenzi tím, že zmíním o hře dvou hráčů. *Sega* při tom mysla i na „motovidla“ která vidi auto poprvé a umožnila jednomu hráči dát handicap, tím, že může startovat třeba o deset vteřin později, nebo jde nastavit, že tomu hráči, který je zrovna poslední jede auto až o deset km z hodinu rychleji.

Tak koupit nebo **nekopout?** Tot otázka. Pokud jste majitelem *silnějšího* masínyTM od P/120 výše a nevadí vám, že je málo trati, pak nezbyvá než *Sega Rally* doporučit, protože vše ostatní mluví pro ně. —Twinsen

Minimum: Pentium/75, 16 MB RAM, 2x CD, 35MB HD.
Doporučeno: Pentium/133, 16 MB RAM, 4x CD, SB16, 3D akcel. **Testováno na:** Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB 16, 2MB 3D akcel.



Srážkám se ani při závodě nevyhnete



Vpřed zpátky ni krok.



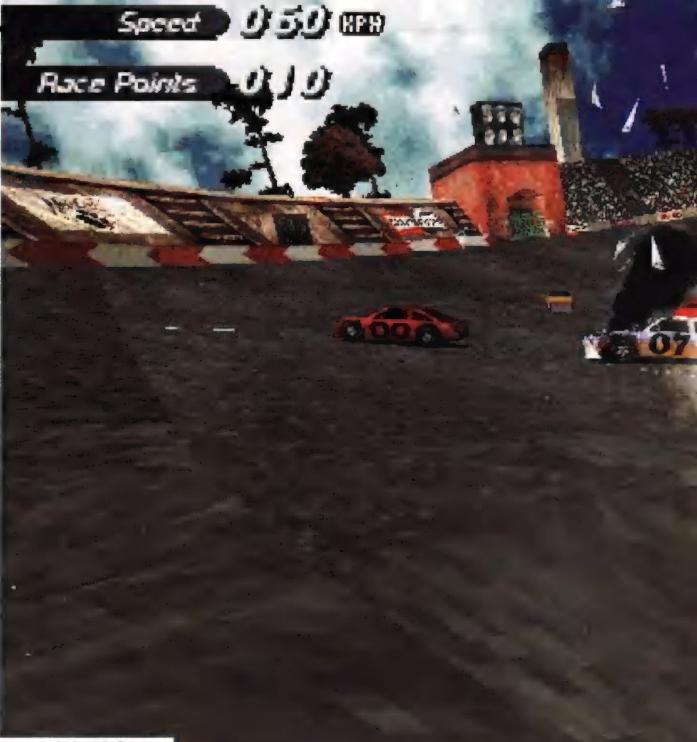
Některá auta se zřejmě chystají vzletnout na obří dráhu



Dobrá srážka

Ještě ani nevyhasly vaše motory z prvního dílu *Destruction Derby* a už tu máme další se však originálním názvem *Destruction Derby 2*. Když se objevily první informace o druhém dílu, bylo mi jasné, že autoři povedou hru do SVGA a přidají sítovou hru a hru po kabelu. Kéž by alelespoň to. Ale nemenčte se zatím odradit a čtěte dále.

Po otevření krabice se na mě vybalil desetistránkový manuál (respektive brožurka) a jed-



Uprostřed bitevní vřavy

PC ★ ★ ★ 55

Destruction Derby 2

Proč si proboha každý myslí, že pokračování stejnojmenné celkem úspěšné hry musí být úspěšné i za rok

no CD s hrou. Zjišťuji, že si mohu vybrat mezi instalací pod DOSem nebo pod oblíbenými (ne-kamenují mně) Win 95. Volím Billovo grafické prostředí a spouštím setup. Zaráží mně, že si nemůžete vybrat typ instalace. Ne každý potřebuje instalovat na disk všechny videa, když by šly přehrávat z CD. 50 Megas v čudu a já se rozmyslím, jestli spustím DD2 v SVGA nebo VGA. Hardwarový akcelerátor, který jsem si nedávno doprál, mně přemlouvá na SVGA. Tak teda jo.

Úvodní intro není nějak úchvatné, ale nehraju přece kvůli intru. Možná by bylo ale hezčí místo renderovaného intru natočit záběry ze skutečných závodů. Objevuje se úvodní menu, v kterém zjištěte, že nejdé sítová hra, na kterou jsem se tolik těšil a která je u všech simulátorů nepsaný standardem. Dávám výběr druhu závodu „DESTRUCTION DERBY“ ráději „PRACTICE“, protože „TOTAL DESTRUCTI-

ON“ zní sice dobré, ale je pekelně těžký. Objevuji se s dalšími devatenácti soupeři v obrovské kruhové aréně. Přepínám pohled do kabiny. Ne - cože?! Autoři se z prvního dílu *Destruction Derby* nepocítili a opět chybí pohled z kabiny s přístrojovou deskou, ale je tady opět nějaký pohled z předního nárazníku či co. Píšu si minus. Jedu do centra arény ke všemu dění, když čelně narazím do protijedoucího auta. Moje auto se náhle odlepí od země a vznese se do výšky asi deseti metrů. Realističnost asi nebude silnou stránkou této hry. Další minus. Časem zjistíte, že v aréně je nejlepší používat stejnou strategii, jako v prvním dílu *DD* a tou je jezdění pozadu, protože malý indikátor v pravém dolním rohu obrazovky vám ukazuje poškození auta a dosáhne-li černé barvy, příslušná část auta je bud nefunkční nebo vám veselé odpadne. Vpředu je to kupříkladu motor, který se



Hromadný test airbagů.

při jízdě občas hodi a proto byste ho měli chránit jako oko v hlavě. Po nejáké té srážce si všimnete, že dostáváte body za zničení protivníka nebo za jeho otočení, jehož hodnocení závisí na tom, o kolik stupňů soupeře otočíte. Kupříkladu o 90 stupňů je za 10 bodů, zatímco dokola o 360 stupňů je to už 50 bodů. V případě, že vaše auto zůstane v aréně jako poslední, všechny získané body se vám zdvojnásobí.

Když se vám aréna omzří, můžete si dát závod. Na výběr máte z „WRECKING RACING“, které jsou zaměny spíše akčné nebo „STOCK CAR“, což jsou zase téměř „normální“ závody. Pak si ještě vyberete mezi šampionátem, tréninkem, jízdom na čas, nebo jezděním s kamarádem, které není s rozdělenou obrazovkou, jak byste čekali a jak by se slušelo, ale pouze se na konci závodu s kamarádem (kamarádkou) vytríďáte. Ještě si vyberete jedno ze tří aut, které se liší samozřejmě kromě barvy také akcelerací, maximální rychlostí a ovladatelností. Trati na kterých si můžete změnit síly se soupeři je docela slušný výběr, ale některé se vám zpřístupní až když párkrát vyhrajete.

hraje metalová hudba. Auta už konečně taky tolik „neplavou“ na vozovce a tratě jsou o trochu variabilnější než v „Destrašné jedničce“, ale zase je tu jedno ale - jsou krátké. Nakonec zjistíte, že je nejlepší si tratě natárovat v jízdě na čas a pak se teprve vrhnout na závod. Jedna z věcí, která mi v ovládání vadí je, že nemůžu radit fázemi automatické a tím se ovládání zužuje pouze na A, Z a šipky do stran. Zajímavé je to, že když se vaše auto při jízdě převártí, nějaká „neznamá“ síla ho postaví opět na nohy respektive na kola a jede dál, jako by se nechumelilo. Další kapitolou je replay, u kterého mi chybí pohledy z kamery okolo tratě, z vrchu atd., protože jediný možný pohled z kamery je jenom zezadu na vaše auto.

Seštěte všechny minusy, abych už to neják pomalo uzařoval. *Destruction Derby 2* vypadá na první pohled velice hľavě, ale za dva tři vás začnou nudit a do týdne vás zcela určitě omzří, takže se nenechte zlákat demem na tutu hru, kde je asi nejlepší trafil z celé hry. A pokud nejste zrovna skalní příznivci těchto závodů, a máte rádi rychlá auta a i jejich ničení, zahrájte si raději hru *Nascar Racing 2*, která se v nedávné době



Tak takhle jako mezi klín mezi dva, z toho nekouká nic dobrého.

NÁZOR

KAREL FLORIAN. Pokud vím, tak tenhle žvanec stránky je první recenze našeho nového autora, čili nebudu takovej suchar, abych mu tady psal samý krutý připomínky. Tohle bude jen a jen máj názor na hru *DD2*.

Dle mého je druhý díl zčásti kontroverzní. Pravda, zvětší se počet tratí, přibyla i členitost, skoky a dynamika hry, ale abych mohl říct, že *DD2* je špička a bomba, na to mi něco v téhle hry nesedí. Nevím, co to je, zkrátka mi tam něco nesedí. Argument jak traverza, fekněte si, ale určitě taky znáte ten pocit, když vidíte super film se super hvězdama, stříbrná stříha stříha atd., ale přece jen se vám film příliš nelíbí. Takovejehle pocit já přesně mám v *DD2*. Super technika, naprostogenialní a podbarvující hudba skupin Jug a Tuscan, grafika plynulá jak namásteň elektrické výboj z nebes, zbhášilý spád hry, ale... Zkrátka něco neni ono.

Přes ten jeden nezanedbatelný zápor (mnoho smyslený) si myslím, že *DD2* má více kladů než záporů a proto bych se přikládal k hodnocení o nějaké ty dvě desítky lepší. —Karel



Tak toto jsou diváci

objevila, a kterou jsme recenzovali v minulém čísle Excaliburu. Pokud jsem vás nepřesvědčil, pak mi nenaďadujte, až si *Destruction Derby 2* koupíte. Já vás varoval... —Twinsen

Minimum: Pentium/60, 8 MB RAM, 2x CD, 50 MB HDD.
Doporučeno: Pentium/166, 16 MB RAM, 4x CD, SB32.
Testováno na: Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2MB 3D akcel. **Firma:** Psynopsis / Reflections, leden 1997.
Zapojíčil: JRC.



Tak tyhle jsou z intrá.



Náš přítel RAPTOR TM se netváří moc vesele.

Vsichni příznivci minulého dílu *Terminator: Future Shock* (dále jen *TFS*) jsou už jistě napjati, o co v tomto pokračování jde, jaká jsou vylepšení atd. Jde tu opět o to, o co slo v minulém díle. Máte zničit vše, co se hybe. V *Terminator: Skynet* (dále jen *TS*) jde o toho. Vše začalo v Silicon Valley. Lidé vyvijeli stále lepší technologie, stále menší mikroprocesory, stále inteligentnější umělou inteligenci, a nakonec stvořili Skynet. Byl to obranný systém Zeměkoule. Kolem planety byly rozmiřenými družice, které vytvářely umělé pole. Ovšem jak to v takovýchto hrách bývá, něco se po...lo, takže lidstvo má zase problém. No a vy jste v základ-

P C ★ ★ ★ ★ 7 8

Terminator: Skynet

Hromada kovu opět vakci. Otázka je zda neskončí, jako mnoho jiných ve šrotu.

ně povstalců proti robotům a je vám dán příkaz. Všechny zlikvidovat a nakonec i Skynetu TM. Mimochodem, firma vyvinувší Skynet TM se jmenovala CyberDyne.

Instalaci si můžete zvolit pod DOS i pod Windows95 TM. Máte výběr mezi třemi druhy, příčemž největší má něco kolem 70MB. Nastavíte si zvukovku a spusťte hru. Zvolíte si obtížnost, nastavíte ovládání, jemnost a rozlišení. Zde je jedna chyba programu. Pokud měnите rozlišení při hře, hra vám častěji než je milé spadne. Proto doporučuji ukládat, ukládat a ukládat a k tomu vám doporučím B... Eh, nejsme tady na reklamu cizích korporací, že. Instalace je tedy v pohodě, tak se vrhneme na grafiku.

Intro, které zobrazuje jen malou půtku uprostřed velkých bojů, má dokonalou, i když jen VGA grafiku. To nechápu. Celá hra na CD-eku zabírá asi jen 330MB, takže autori klidně mohli zvýšit kvalitu animací a obrázků, než je nechávat ve VGA. Po odliknutí různých menu se můžete kouknout na briefing (ta kvalita, AAAUUUUUUUUU) typicky „americkéj“, podívat se na nepřátelské bojové jednotky vyskytující se v misi a pak hůr do Snickers, respektive do hry. Dlouhého načítání prostředí se nelekcejte, protože to se bude



Tahle fotka, mami, je z tábora.

dít při každém vstupu do budovy a východu z budovy. Venku a všechno je grafika dokonalá, vzdálené objekty jsou jakoby v mlze, jsou dobré rozářované a dobré potexturované. Ovšem i prostředí má své chybky. Prolínání textur, výbuchy procházejí stěnou, omylem vjedete do nějakého poligonu a sknlete se, takže LOAD GAME a znova. Roboti a T-800 občas „létají“ pář metrů nad zemí, ale to je spíše výjimka, nikdo není dokonalý.

Hudba. Super. Hudbu z filmu *Terminator 2* považuji kromě *The Rock a Neverending Story* za jednu z nejepisí filmových hudeb, co vznikla. Vyskytuje se v intru a v menu. Při hře samotné už hraje něco trochu jiného, ale dokonale to zapadá do prostředí. Zvuky jsou na výborné úrovni, střelba z těžkého, středního a jednoručního kulometu je dokonalá. Zvuky shotgunu, kroky na žezelných podlahách, na silnicích, v tunelech pevnosti, zvuky pohybujících se robotů, letadel a T-800 jsou na vysoké úrovni.

Nakonec bych rád srovnal předchůdce *TFS* a *TS*. Pro ty, kteří hráli *TFS* a zvažují pořízení *TS* bych chtěl říci, že *TS* je *TFS* v SVGA prostředí. Všechno je jinak stejně. Je tu to podstatné, jako když jste si kupili datadisk. *TFS* umí, že vás *TFS* spustí v SVGA, ale nevím co je to za zlepšení. Ale dost kritizování. Je tu jedna věc, kvůli které stojí za to *Skyneta* mít. A to je hra po siti. Máte na výběr ze 4 různých postav. Jsou to voják, lehčí dívka, prominentní příslušník a terminátor bez páinky kríčku. Samozřejmě, můžete se honit kolrem budov a počítat FRAGy, ale to jste mohli zkusit u *Dooma*. Tady máte, jako ve hře pro jednoho, k použití ještě vznásedlo a *jeep*. Je to naprostě dokonalý pocit, když svotvíjete kamarádku) a honíte v jeepu a pak jen stačí přidat trochu plynu.... Nebo kamarád(ka) utíká a Vy na něj z K/H fightera (vznásedlo nebo snad letadlo) házíte bomby.

Hra pro jednoho hráče už není tak dokonalá, je tojen lepší domovka. Nepřefalej mají klasickou inteligenci, tzn. spaffí Vás a rozběhnou se k Vám hlava nehlava, páli a najednou jsou rozebraní. Ale ten pocit, když procházíte po prostředních, sestupujete měsíc, koukáte nahoru, jestli něco neletí, úzkostlivě posloucháte, kdy se z reproduktoru ozve ono známé vrčení servomotoru a procházíte chodbami, to myslím za to stojí.

—Taurus z Nemědie

Minimum: 486/80, 8 RAM, 2x CD, 1 MB VGA. **Doporučeno:** Pentium, 4x CD, 16 RAM, SB comp. **Testováno na:** Pentium/133, 32 RAM, 2 MB S3 3D akcel., SB32, 8x CD. **Firma:** Bethesda Softworks/Media Technology Limited/Virgin, s.r.o. **Poznámka:** Pro 8 hráčů v siti, 3 musí mít orig CD, hodně programových chyb.

Power F1

Vítejte, nenasýtní závodníci. Další závody formulí jsou na světě.



Snad každý z nás viděl alespoň v televizi nějaké ty závody formulí. A snad každý občas zatoužil v nějaké té formuli se projít. Alespoň jednou. Jelikož se to ale nekaždému poštěstí, (já bych fekl nikomu) jsou tu herní firmy, které se vám snaží tuto touhu, alespoň částečně, vyplnit. V tomto případě je to konkrétní firma, která je pro mně naprostě neznámá a slyším o ní poprvé. Toul firmou je firma Eidos Interactive. Nemyslím si, že byste nikdo nehráli nebo alespoň neviděli hry *Indycar Racing 1.2* a *F1 Grand Prix 1.2*. Pokud jste hráli z těchto her tu nejnovější tj. *F1GP 2*, všimli jste si, že efjedničky byly tak dokonalé, že se dá už málo vylepšovat. A taky že jo. První věc, která mně napadla při pohledu na obrázky na krabici *Power F1* byla ta, že na světě je další kopie. Kopie, která se od originálu liší jen velice málo. Nenechám se ale ovlivnit obrázků a už spouštím *Power F1*. Intro na mně žádný dojem neudělalo, protože žádné není. Pár úkazek ze skutečných závodů by autory snad nezabilo (pokud by ovšem s kamerou nestálí uprostřed vozovky) a vám by dalo chut díky závodění. Snad se příští dočkám. Po uvrzení do menu zjistíte páru vylepšení oproti *F1 GP2*. Můžete si zvolit několik obtížností závodu, vybrat si, jestli budete závodit proti dvaceti nebo dvaceti čtyřem protivníkům. Můžete se podívat do garáže a vašemu trochu „vyšperkovat“ a v neposlední řadě si můžete zahrát hru po modemu, sériovém kabelu a bomba... ve dvou hráčích na jednom počítači s rozdělenou obrazovkou.



první věc, která vás zaujme. Ty co nehráli *F1GP2* dokonce možná i nadchnou. Mně zase tak nenadchl. Misty trochu horší detaily než u *F1GP2*. Tak např. stromy vypadají u *F1GP2* mnohem lépe. Další věci jsou reklamy. Ať mi nikdo nefliká, že na závodech formulí jedna nejsou kolem tratě reklamy. Reklamy najdete na některých trátech malokdy a tak se stává hromada trati hrozně stereotypní a po chvíli vysloveně nudná. Další minus grafice je hrozně zkreslení, když míjíte formulí, vypadá hrozně dlouhá, jak z nějaké osmadvacetimilimetrové kamery. Technické nároky jsou dost podobné *F1G2* - na SVGA se bez P/120 moc nehnete. Na P/133 by vše mohlo běžet OK. Hrání je to ve hře dvou hráčů, které nepomůže ani tak snížení detailů, jako spíš P/166 a vyšší. Vzhledem k průměrné grafice je to „dost silný kafe“. Ale nežijeme jen grafikou a hudbou (která ve hře pro jistotu vůbec není, ale u formulí se to ještě snese).



Když už jste menu nabázení dostatečně tak se můžete konečně vrhnout do závodění. Hra nabízí klasický šampionát, trénink, jednoduché závodění, Klasik. Celkem neobyvklé je to, že si můžete vybrat ze sedmnácti tratí. To je fakt dost. Za to bude pár procent nahoru. Grafika je

Hratelnost: nevím jestli se má cenu o ní rozepisovat, protože když máte rádi formulí, tak vás budou bavit i *Power F1*, pokud formule nehráte tak si pěkně vyměňte, protože byste tuhle recenze nečetli.

Takže to pro vás, hráče formulí hezky shrnu. *Power F1* není vůbec nic nového, nabízí pouze o pár tratí více než *F1GP2*, ale na úkor horší grafiky. Jediná zřetelná výhoda je, že si můžete pořádně „zapářit“ ve dvou na jednom počítači. Pokud se rozhodujete mezi *F1GP2* a *Power F1*, berte *F1GP2* jsou fakt lepší. —TWINSEN

Minimum: 486DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.
Doporučeno: Pentium/166, 16 MB RAM, 4x CD, 90 MB HD
Testování na: Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, 2MB 3D akcel.
Firma: EIDOS Interactive, 1997. **Zapájíčí:** JRC.



Výběr zbraní, včetně jejich popisu.



To skoro vypadá na souboj.



Už letíš.

Neznám nikoho, kdo by neměl rád sítové hry. Ty hry, kde si můžete změřit svoji rychlosť nebo dokonce inteligenci se svými kamarády a ukázat jim, „kdo je tady párem“. Multiplayer hry se těší velké oblibě, ale už je hrajete po Internetu, síti, modemu, nebo po o-vybraném seriovém kabelu. Každý chce totiž ukázat, že právě v něm drží ten „skrytý géniius“ a, že jedině on je ten nejlepší, ten vyvolený. Problém hrani po Internetu nebo po modemu je v tom, že ne každý chce platit horňaté sumy Telecomu a ne každého nadchně, když hra v půli vypadne, což se stává obzvláště na našich telefonních linkách. U sítě a u seriového kabelu je zase problém, v tom mili pohromadě alespoň dva počítače. Tohle si zřejmě uvědomila firma SCI

P C ★ ★ ★ ★ 85

XS

Rádi byste si zahráli po síti? Máte snad nějakou?

a vydala na naše trhy naprostě neočekávaně, jak by řekl bánský „z čistého nebe“, hru XS. XS je simulace sítové hry a další klonu DOOMA respektive Wolfenstein 3D. Zajímavé je ovšem to, že XS není zdaleka pouhý klon, ale že je to dobré zpracovaná simulace sítové hry, kde zvítězí ten lepší (to, počítat). Děj hry nás zavádí tradičně do budoucnosti, kde... ne zbytek si musíte domyslet. Prostě a jednoduše. Vašim cílem je zvítězit nad více šedesáti počítačem ovládanými protivníky ve dvaceti bojových arénách, které jsou naprostě geniálně promyšlené. Ale teď se vrhneme na začátek všeho, a ten začnáme rozbalenou krabici, která nese trochu tajuplný název XS.

Krabice obsahuje jako vždy manuál, cédécko a registrační kartu. Na tom se v budoucnosti asi málozměni. Možná by vás ale zajimalo, že zde manuál je v češtině, což potéž zejména ty, kteří anglicktině ještě zcela nepropadli, respektive z ní propadli. Manuál má asi dvacet stran, což je na akenci hru až. Z manuálu máte samozřejmě popis všech zbraní a ovládání hry a abych nezapočal, jsou zde hardwarové nároky, které jsou velice přehnané. Opravdu nevíme, co si myslí o hře, která běhá jen v VGA režimu (320x200 ve 256 barev), ve kterém se na jakékoli čtyřicítka obrazovky zhání tří až hanba. V manuálu je sice napsáno, že XS potřebuje Pentium, ale nevěří tomu. Nevíme, jak čitějí autori obhajit jejich „po-



Neopomíná vám to onu pověstnou virtuální realitu?

chybný“ engine, protože, světe div se - ani Pentium 75 to na VGA plynule nevezládá. Pche. Sice si můžete vypnout textury, pak to rozechodíte snad na vše, ale vypadá to asi milionkrát hůř než Wolfenstein. Tak jsme si trochu zanadávali na hardwarové nároky a ted teda odhodime manuál a hurá na instalaci, protože JE o co stát.

Pokud byste si hru kupovali jen kvůli instalaci, pak by bylo XS nejprodávanější hrou všechn společně s Red Alertom. Instalace je graficky ztvárněna fakt moc dobré. Obere vás asi o 30 nebo 120 MB na disku, přičemž těch třicet stačí i s double speed CD-ROM. Po instalaci následuje - ano támhle ten páni v první fádě to uholí - HRA.

Z intru se celkem nic nedozvítíte, (z téhle rencenze asi taky ne - uvidíme) ale koukat se na něj dá. Po intru jste vrženi do menu. Nastaví si tady možně hlavně obtížnost hry, příčemž EASY je jednodušší (kdo by to byl fek?) a máte při ní zapnutou mapu, na které vidíte všechny protivníky, prostě nuda. Zajímavější je MEDIUM a HARD, které se liší už jen šikovností protivníků. Ale ted rychle, soupeři už jsou celi nedočkávi. Jen co si vyberete, jestli chcete hrát kampaně, nebo jednotlivé bitvy. Pak už jen zvýběr výzbroje. V manuálu sice píšou, že každý protivník má jinou taktuiku a že na každém platí něco jiného, ale my se osvědčil nejvíce Omni Assault Cannon, který páli tak rychle, že nestáčí nabijet. (ba ne vý vůbec nenabijíte) a na začátku máte asi 600 nábojů, které ani nestihnete všechny vystřílet) a do druhé ruky (tlapy, paže, klepeta, jak je libo) Granade Launcher, odehrávají-li se mise v interiérech. Pokud se odehrávají venku, kde je hodně prostoru, pak je lepší do druhé ruky Zaměřovaný raketomet, na jehož jméno si nemůžu za živoho boha vzpomenout. Další ze zbraní, které s sebou můžete nosit jsou granáty, miny, radiační bomby, plynové bomby. Ještě se vám mohou hodit světlíky a čtyři kamery, které můžete kdekoli odhadit a pak se do jejich pohledu prepínat. Před vstupem do arény se můžete podívat na statistiku



Souper asi umí s mečem, no uvidíme.

ODIN RUNEBEARER

Vy neznáte Odína?

všech šedesáti bojovníků, která je vám v boji sice na houby, (lysohlávky mňam mňam) ale vypadá dobře, tak proč si jí za svoje těžce vydřené peníze nepřečist. Ale to se již kamera přepíná do mého pohledu a já vstupuj do arény.

V jedné ruce držím rotační kulomet a v druhé raketomet. Po kapsách ještě pár min. Prostě téžká pohoda. Aréna vypadá jako podzemní garáže, a ještě ke všemu příš (to nebudou podzemní garáže, i když tam vypadají). První protivník na dohled. Zaměřuju ho raketometem a střílel. Zásah a... nic (Poznámka pro hráče *DOOMovek*, ve kterých jste zvyklí, že jedna rána dvouhlavňovým kamarádem, neděle boží raketometem stačí. V XS musíte do protivníka střílet nejsilnější zbraní asi 30 sekund. Záleží na vás, jestli vámo vyhovuje. Rozhodně je to originální). „Dobře, jasný, díky to manuálu bylo“. Zaměřuju další raketu. Střílel ale pozdě, to již nepřílehl mízi za nejbližším rohem a zatím do mne přišla někdo jiný. Běžím za ním, hází granáty a střílel z Assault Cannonu. Už u toho vypadá, ale nepřítel miží ve výtahu. Cekám na výtah a zase sjede dol a nastupující do něj. „To sou bily fóry“, on mi dal do výtahu minu. Ta inteliogene není

zase tak „spatná“ Ale čert vem minu. Zrovna vídám pěkné zasklené okno. Běžím k němu, rozstřeluju ho Assault Cannonem a proskakují ven. Do deště. Ten dešť je fakt super. To jsem v žádném DOOMovce neviděl. Do toho se ještě z dálky ozývá hřímhá a občas se na obloze objeví i blesk. Takhle si vykračuji, nadšený z deště, když si najedou před sebou všimnu dvou bojujících robotů. V klidku si počkám, až dobojují a překvapeněmu výherci sbírám před nosem granáty a štíty od nepřitele. On to však nenechá jen tak a sleduje mně, když se snažím utéct. Problém je ten, že mně nejen sleduje, ale, že to do mně „kosí“. „Shields on twenty percent“, informuje suše ženský hlas. Vzpomínám si, že v manuálu bylo napsáno, že si můžu získávat štíty ze zničených robuktů. Támhle zrovna jeden letí. Jedna rána raketometu to jistí a já už sbírám nové štíty. Štíty zvyšují sebevědomí a já se otáčím a třam rannami raketometem zabijím již „náčetného“ soupeře. Arena complete - hlásá nápis v dolní části obrazovky. Nakonec (nebreč Pešpíku, všechno jednou končí) bych se rád zmínil o technické stránce hry:

Grafika je velice nápaditá a zjistíte, že vám ta VGA vůbec nevadí. Jediné, co je v SVGA



Exteriéry nejsou vůbec špatné



Jen abych venku nenastydil.

jsou menu, která se autorům po grafické stránce opravdu povedla. Další z věci jsou zvuky, které znějí „dost dobré“. Většina akcí je namítlávána celkem milým ženským hlasem a zvuky slibují se u jednotlivých zbraní opravdu lišit. Hudba je v audio stopě přímo na CD a není vůbec špatná. Jiná by se k X5 así téžko hodila lepe. Výhody toho, že máte hudbu přímo na CD jsou hnedě dvě.



Já to nebyl. Pomáháci!

Můžete si hudbu pouštět na svém CD přehráváči a nemusíte závidět kamarádům jejich SB64 AWE (já ho Casiovi nezávidím, mně se prostě jen líbí), protože u vás to hraje, narodil od mě dle budžetu, nádherně stojí. Co se týče rozsáhlosti hry, tak má alespoň podle manuálu 20 úrovní, což by se dalo autorům celkem věřit. Pokud je chcete dohrát všechny, tak strávíte na střední obtížnosti v XS možná i něco přes týden, když nejste náruživí hráči, kteří rádi ani nespí, dokud to nedohrajou. Já jsem skončil v 15 úrovni a celou dobu mně XS bavilo svojí vyváženou obtížností, nápaditostí misí a hlavně skvělou zábavou. Takže mi nezbývá nic jiného, než vám ho doporučit. A pokud vás přestane bavit hra v jednom, můžete se zahrát XS po sítí proti „živým“ soupeřům. A to vše vám nabízí nejen hra, která začala nejen *DOOM*—. **Twinsen**

Minimum: 486, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.
Doporučeno: Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB16.
Testováno na: Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2 MB 3D akcel.
Firma: SCI, leden 1997. **Zapůjčil:** JRC.

Phantasmagoria : A Puzzle of Flesh

Tomu, kdo viděl první díl, pouze probleskne hlavou: „Pane, Bože, už je to tady zase“



Až v sadomaso klubu poznáte pravou tvář vaší kolegyně Therese.



Vaše apartmá, jedno z mála míst, kde je poměrně klid.

Co všechno může být *Phantasmagoria*? Existují tři odpovědi (pokud znáte nějakoujinou, napište nám ji prosím na adresu redakce).

Phantasmagoria je :

- a soubor kouzelných obrazů vyvolaných pomocí optických přístrojů instalovaných v Londýně roku 1802.

b) lidový název pro jakousi slápanou nesmyslárnu (zde bysme ale mohli poukračovat v polemice nad slovem nesmyslárna).

c) zatím asi nejbrutálnější série počítačových her, jejichž tvůrci si nekladou žádné meze.

Strašně rád bych se rozespal o oněch optických přístrojích, ale něco mi napovídá, že bych se měl zaměřit spíše na třetí položku, a to konkrétně na druhý díl *Phantasmagorie* honosící se podtitulem *A Puzzle of Flesh* (v překladu tedy *Skládačka z masa*).

„Ho, ho, Skládačka z masa. Zase reklamní trik, jak nachytat co nejvíce nezletilých hráčů her kravý, do 18 let nepřistupný špek“, řekne si osoba neznáma prvního dílu. Ovšem každý, kdo



Děti, čím se živý běžný hladavec? Ne, Pepíčku. Lidským srdcem se běžný hladavec nežíví

čebně, si jen prohrábne zbytek prošedivělé vlas a pod vousy si pronese něco ve smyslu jako: „Páne Bože, už je to tady zase.“ Strach je to vskutku oprávněný, protože jestli vám po prvním díle nějaké vlasy na hlavě opravdu zbyly, tak vám je druhý díl bud bezpečně odstraní a nebo je také možné, že vám zděšením narostou nové.

Phantasmagoria - film.

„Uff, kterej sadista to napsal. Jen co jsem usnul, už jsem prožíval jednu noční můru za druhou a navíc mě manželka pořád budila, že řvu ze spaní a pořád mládim okolo sebe rukama. Určitě



Závěrečné rozhodnutí mezi lidskou rasou a Tresholdem

Phantasmagorie spatřil a zrovna ted se přihloupl netlemi v psychiatrické léčebně, si jen prohrábne zbytek prošedivělé vlas

to byla zase Roberta Williams. To bych od ní po téch rozmiloučkých King's Questech nečekal.“

„Kdepak režo, Lorelei Shannon, nějaká nová scénáristka, ale v hlavě to určitě taky nemá pořádku.“

„Hmm. Je to sice dobrý, ale bude to strašně pracný a nákladný. Vem si jen některý rekvizity - jednu kompletní sadu ženinckého načinu, širokou šáku bíčí, kožených oblecáků a dalších strandíček pro ten sadomaso klub a pak ještě tak dvě tuňky kečupy.“

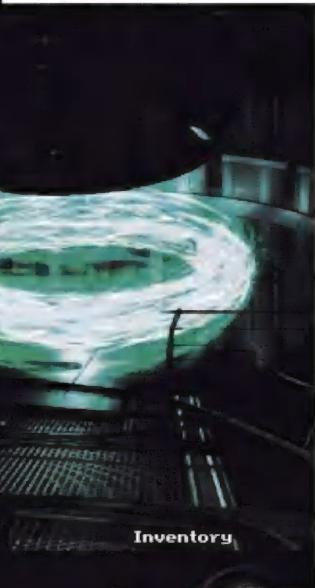
„Malinovka je levnější.“

„No jo, máš pravidlo. Stejně to bude zajímavý, jak to budem točit. Třeba tu chvějíci se hroudu masas, která zbyde z doktorky.“

„To se zvládne. Horší budou ty drobné halucinace. Každá trvá tak pět vteřin, ale je jich tam snad sta.“



Nepoznáš teleport dube?



Inventory

„Co bys nechtěl, tady nejsi u Disneye.“

Připravte se na film. Na hromadu filmových sekvensí, které se nevyhýbají vůbec nicemu. Halucinace, násilí, vraždy, erotika, emoce, prostě všechno, co musí dobrý horor mít. To a mnoho dalšího najdete právě ve *Phantasmagori II.*

Ovšem jak staré příslívky praví, všechno moc škodi. Nevím, jak u méně odolných jedinců, ale otrlejší hráč bude tak dlouho se zaujetím pozorovat úvodní pramínky krve, dokud se nestane immunní (můj případ, zhruba po třetině hry) a pak si začne v krvavém moři třeba surfovávat, aniž by hnul brvou. Tuto chvíli vás můžou vyvěst z myši pouze umrtí vašich přátel, která jsou provedena tak chutnými způsoby, že bych je nepřál ani



„Ne se rozhodnete pro jakékoli SM filtrování, pomyslete na to, že to může mit i dluhotodobá následky.“

svojí matku na matku nebo pozdrav od Telekomu za minulý měsíc. Většina doplňkových halucinací vám v tomto stádiu přijde již zcela standardní a jaksí normální (znáte to, na jednu máte v ruce rozmačkanou oční bulvu nebo něco podobného, prostě nudu). Samozřejmě, že téžko uděláte dobrou hru pouze z neusvětlivých pološílených a úchylných scén. Zprvu tak *Phantasmagoria* vypadá, když ještě netušíte, o co se jedná a při sebemenším pohybu právě nějakou takovou scénu shlednete. Brzy ale zjistíte, že je všechno v naprostém pořádku a že veškeré halucinace a ostatní vidiny mají svůj odvodený původ. Jak pramen všech

podivností se ukáže záhadné umrtí vašeho otce, přímo tajný výkum ve firmě, kde jste zaměstnaný a vzpomínky na psychiatrickou léčebnu a na matku, která s vámi v mládí ve svých volných chvílích hrála rozkošné společenské hry jako například na elektrické kreslo, velký ostrý nůž či stříhaný vlasů zahradnickými nůžkami. Záhada za záhadou, e-mail z pekla, sadomasochistická příatelkyně a stále silici šílenství.

Phantasmagoria -hra

„Viděl jsi už některý hotový filmový šoty?“

„Několik, pěkný. Máme ale strach, aby se nezapomnělo taky na faktor hry. Viš, aby hráč strá-



SROVNÁNÍ

SYNNEGIST. Možná si řeknete, že jsem se zbláznil, když chci srovnávat *Phantasmagorii* se *Synnergistem*. Ovšem tyto hry jsou si neskonale podobné. Vraždy, krev, halucinace, pobyt v psychiatrické léčebně a další podivnosti včetně atmosféry strachu a nejistoty, to všechno najdete v obou titulech. Když jsem psal recenzi na *Synnergist*, zmínil jsem se, že kdyby měl alespoň trochu obstojné technické zpracování, byl by silně nadprůměrný. Ve snu mě nenapadlo, že pář měsíců na to budu testovat přesně takovou hru, jakou jsem měl tehdy namyslí, a to v provedení po grafické a zvukové stránce naprostě totálním.

svojí kantorce na matiku nebo pozdrav od Telekomu za minulý měsíc. Většina doplňkových halucinací vám v tomto stádiu přijde již zcela standardní a jaksí normální (znáte to, na jednu máte v ruce rozmačkanou oční bulvu nebo něco podobného, prostě nudu).

Samozřejmě, že téžko uděláte dobrou hru pouze z neusvětlivých pološílených a úchylných scén. Zprvu tak *Phantasmagoria* vypadá, když ještě netušíte, o co se jedná a při sebemenším pohybu právě nějakou takovou scénu shlednete. Brzy ale zjistíte, že je všechno v naprostém pořádku a že veškeré halucinace a ostatní vidiny mají svůj odvodený původ. Jak pramen všech podivností se ukáže záhadné umrtí vašeho otce, přímo tajný výkum ve firmě, kde jste zaměstnaný a vzpomínky na psychiatrickou léčebnu a na matku, která s vámi v mládí ve svých volných chvílích hrála rozkošné společenské hry jako například na elektrické kreslo, velký ostrý nůž či stříhaný vlasů zahradnickými nůžkami. Záhada za záhadou, e-mail z pekla, sadomasochistická příatelkyně a stále silici šílenství.

Jen co se stačíte se svými přáteli pořádně seznámit, už je začnete ztrácet.

víl víc času přemýšlením, než vyměňováním cedéček."

„Neboj, jsou tam přece předměty. Sbíráš je, používáš je, kombinuješ je. Nebo aspoň tak si to měl naprogramovat.“

„Ale jo, to tam je. Nemusíme se bát zařízení, že se jedná o další interaktivní film bez interakce. Jenže hra této pořád vede za rucičku, chybí tu naprostá volnost. V několika pasážích nemáš vůbec žádnou volbu, můžeš kliknout vždycky jen na jeden objekt.“

„Neprěháňej, zas tak hrozný to není. Třeba komunikace s počítačem, e-maily, logování se přes cizi lidí. Je to zábavný i když při tom musíš přemejšlet.“

„Hmm, snad máš pravdu.“

Je pravda, že u *Phantasmagorie II* se na samotou hru naštěstí nezapomnělo. Sice je to spíše interaktivní film s prvky adventure než adventury s prvky interaktivního filmu, ale výsledek není vůbec špatný. Je to asi jediná stránka hry, kde by se dalo něco výrazně vylepšovat, ovšem na druhou stranu, aniž není dokončeno (kromě Simpsonů a Černé zmijí, pochopitelně). Podstatné je, že při hře musíte používat i mozek a nejenom trapně sledovat jednu animaci za druhou, jako v mnoha jiných hrách. *Phantasmagorie - A Puzzle of Flesh* se tak společně s *Gabrielson Knightem II* řadí do čela nepocitné skupinky interaktivních filmů, u kterých můžeme toto označení vyslovit bez ironického tónu. A pokud vezmeme v úvahu, že *Phantasmagorie* zároveň spadá do kategorie hororových her nejtvrzidlostějších, kde je snad ještě méně zástupců, není téžko usoudit, že se jedná o něco výjimečného. Nebáhali vám již dlouho mráz po zádech, případně nemáte-li dobrou inspiraci pro temné hry, pak vám *Phantasmagoria* velmi dobře posluží. —Marek

Minimum: 486, 12 MB RAM, Win95, 3x CD, SB.

Doporučeno: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD. **Testováno na:** Pentium, 32 MB RAM, 3x CD, SB 32. **Firma:** Sierra On Line, **Anal.** 1997. **Zapůjčil:** JRC.

Diablo

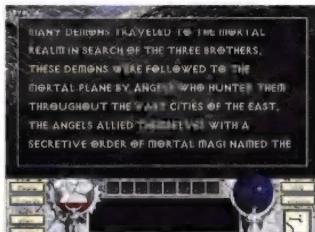
Diablo je konečně na světě. Je však opravdu tak skvělé, jak nám už víc než rok tvrdí Blizzardi?



Vchod do nejrozsáhlejšího dungeonu, který jsem v životě viděl. Taky se vám stane osudným. Má více než jedenáct levelů.



Mapu vidíte ze stejného pohledu jako svého hrdinu. Bez ní se nehnete.



To je ono zemění okno, ve kterém se pomalu posouva text směrem nahoru.

Mirumilové království Khandar bylo jednoho dne napadeno vojenskými jednotkami Temna. Terorizovaní cílisté, pleněni vesnice a zničená ūdru. Kdo jiný než vy se tedy může vydat do doupeře Temna, aby zničil samotného Diabla - vládce nepřátel a osvobodit zajatého krále?

Pred několika lety mezi nás Blizzard, tvůrce slavného a geniálního Warcraftu II. vyhodil zprávu o tom, že chystá RPG s revolučním zpra-



Tenmile teleport je vytvořen kouzlem Town Portal. Opravdu se vám hodí. Můžete si sem chodit nakupovat léčivé lektvary, když máte málo životů.



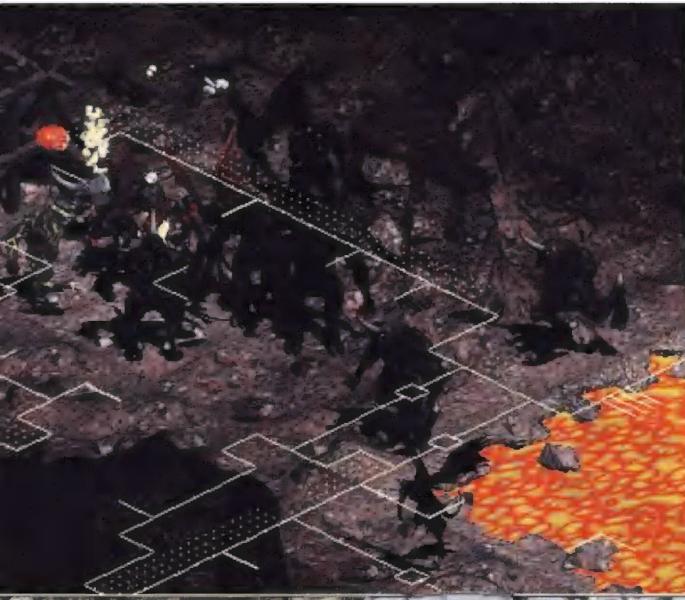
Souboj se zlym obrem Kolodějem. Bude to fuška, ale já to zmráknou.



Takový shluh přísej je opravdu veliký problém. Ale určitě se z toho dostanou.

Nemrvi se kolébají ze strany na stranu a tlustí obři „Koloděje“ (tak jim říkám já) se zase ne-pohybují nijak rychle. Například takové kostry jsou docela svížné. Ovšem nejlépe je na tom vás hrdina, který dokáže zdrcnout v podstatě komukoli. To už se ale zase dostáváme od věci. SVGA grafika je prostě plně geniální a skvěle dotahuje celkovou atmosféru a tím i hratelnost celé hry.

Hudba a zvuky: Takže nejdřív ta hudba. Ta je, stejně jako grafika, plně dokonála. Ve městě hrajete hudbu, kterou byste tam čekali. Ne moc veselá, ne smutná. Tim, že v ní má velkou roli kytara se stává muzika u Diablo trochu atypická oproti jiným hrám, ale opravdu se sem hodí. Uplně jinou hudbu zaslechnete, přejedete-li do podzemí. Zde, oproti hudebě z města, mají hlavní slovo bubny a basy, které jsou u temné a pochmurné muziky neodmyslitelné. Ovšem i tu si asi představujete nějaké bezduché, bezhlavé a neuchutné mlácenie do bubnů. Tak tuto myšlenku okamžitě zašeňte, zaduzejte a splachněte. Zkuste si představit hudbu, kde první chvíli hrájet bubny, které jsou po chvíli střídány tajemnými zvuky. No zvuky. Zná to jako když jste ve Warcraftovi dvoj-



Tak takhle jednou bude vypadat i vaše postava, ale musíte se hoočkou moc snažit.

ce kliknuli na kostel (prostě takové to masové šeptání při modlitbě). Tak a teď si představte, jak se tyhle dvě věci navzájem pomalučku střídají. Užasná představa a ještě lepší realita. Po téhle stránce se hudebnici od Blizzardu opravdu vytáhli. Když si k tomu ještě přimyslíte šestnácti bitové stereo u Sound Blasteru AWE-32, pak si, po této stránce, opravdu není co stězovat. Ještě ke zvukům. Jak už to poslední dobou bývá zvykem, všechny rozhovory jsou tu namluvěně. A to opravdovými profesionaly. V některých hrách to totiž autoři výřesí tak, že sezenou čtyři nebo pět lidí a každý z nich mluví řečba za tři postavy. To se u *Diabla* naštěstí nestalo. Tady však nejsou plně namluvěné jenom postavy. Teda, abyste tomu dobré rozuměli - když si chcete přečíst nějakou knihu, pojede vám text po ziemnělém okně na obrazovce směrem nahoru a současně i čten. Ted se, ale podvejme i na „normální zvuky“. Zkrátka ohň je slyšet opravdu jako ohň a ne jako nějaké trapné šumění rádia. Vaši nepřátele, stejně jako vy, řvou když jsou zasaženi a vydávají hrůzné skřeky, když jimi mečem trochu pošmírat levou komoru srdeč zevnitř. To je ale všem určitě jasné a já se o tom snad ani nemusím zmíňovat.

V roce 1994 nebo 1995, či kdy bylo *Diablo* vlastně ohlášeno jsme mysleli, že to bude čiste



Ted jsem zrovna ve městě. Kromě toho dungeonu, který tady taky někde litá, je tohle místo nejfrekventovanější z celé hry.



Sem se dostanete, jenom když se budete opravdu snažit. Jestli nemáte postavu aspoň na dvaceté úrovní, rovnou to zabalte.

lo na první pohled zdát. Já bych spíš řekl arkáda s prvky RPG a adventury nebo RPG s prvky arkády, kombinované s adventurou. To už je na vás. Ted se asi ptáte, proč ta arkáda. Soubory neodehrávají na kola, ale real-timové. To však bylo u *Daggerfallu* taky a bylo u RPG. Tady však arkádu poznáte podle toho, že na vás v podstatě nikdy neútočí jediný bojovník, ale většinou tak deset a někdy i více. Vyskytuje se tu i místo, které se jmenuje Chamber of Bones, kde v podstatě nepřátele neubývají. Je zde skryta snad veškerá smrt světa. Tak podle toho tedy ta arkáda. Ted se zase ptáte, jestli tam zbylo i nějaké to místo pro RPG. Když začínáte, máte na výběr ze tří postav. Kouzelníka, bojovníka a rogue (to je asi něco mezi válečníkem a magem). Já jsem hrál za bojovníka. Zkoušel jsem to i za wizarera, ale na holá síla je holt holá síla. Podle mé je to za válečníka mnohem zábavnější, ale to je jen a jen věcí názoru. Manuál má asi deset stránek, kde se dozvete, že sily Svatého a Temna vedou Věčnou válku již od stvoření světa. Vy jste jeden z vyvolených, kteří mají Temno porazit. Toho dosahnete tak, že zabijete Diabla a osvobodíte vašeho krále.

Závěr: *Diablo* je skvělá hra s dobrým příběhem a déjem a skvělým grafickým zpracováním. Určitě ji doporučuji každému, kdo má rád akci a RPG. —*Robin XXV.*

Hru zapůjčila firma JRC !!!

Minimum: Pentium/60, 8 RAM, 2x CD, zvuk, SVGA, Win95. **Doporučeno:** Pentium/100, 16 RAM, 6x CD, AWE-32. **Testovacína:** Pentium/100, 16 RAM, 8x CD, AWE-32, 1 MB SVGA. **Firma:** Blizzard, leden 1997.

Leisure Suit Larry 7 - Love for Sail!

I'm Larry. Heh. Larry Laffer.



Larry zkouší vlastnoručně opravený záchod.

Nostalgie. Když si vzpomenu, jak jsem před šesti či sedmi lety na stříšce 286c hrál první díl Larryho s EGA grafikou, přepadne mně vlna nostalgie. Na tu dobu perfektní grafika, skvělá hratelnost, bezvadný humor Al Lowe, to všechno jsem děsne žrali. Po spoustě let firma Sierra vydává už sedmý díl nekonečné ságy příběhu sukníčka Larryho Laffera. Nyní už samozřejmě plně namluvěný a v tradičním SVGA kabátě.

Příběh. Známý proutník Larry Laffer si užívá v hotelovém pokoji s bezvadnou kočkou. Z pokoje se ozývá chvíli rozverné smích a chvíli vzdchové rozdovádění dvojice, užívající si život plným doušky. Láskyplné řeči o nejkrásnější noči v celém Larryho životě nejsou nicméně neobvyklým.

Ráno Larry procítne v posteli hotelového pokoje s krásnou slečnou vedle sebe. Jindy by to bylo nádherně probuzení, ale dnes to neskončilo tak, jak si Larry představoval. Když chtl vstát a obléci se tu zjistil, že má ruce připoutané k posteli. Okamžitě si uvědomil, že se mu to vlastně nelíbí a začal sebou škubat. Jeho noční společnice si zapálila cigaretu a evidentně se dobré bavila Larryho utrpením. Po chvíli mu slečna nabídla svou cigaretu. Když se Larry pokusil zaprostestovat, vrazilu mu cigárku do násilně pusy. Larry za-



Knihovnice byla nejdřív pěkně suchar...

protestoval, že prý nekouří, ale měl smůlu. V noći milá, nyní silně nepříjemná, slečinka nechala chudáka Larryho na pospat osudu a odešla s zjevně hledat dalšího ubožáka. Z té cigarety se Larrymu po chvíli udělalo hrozně zle, ale snažil se to vydřet. Bohužel to něco mož dluhovo a tak se rozkašlal. A to byla veliká chyba. Cigaretu mu vypadla a skončila na velké posteli hotelového pokoje. Ta se vznítila. Začal sebou cukat a házet. Snažil se dostat z posti. Hasiči, vyzývající k opuštění hořící budovy, na klidu taky neprípadají. „Musím myslit, že nepaníkářit“, pomyslel si vystrašený Larry. Rozhlédl se po pokoji a spatřil na nočním stolku soupravu na šíti. Pokusil se tam nohou dosahout a když se mu to podařilo, podval se co vlastně štúčko obsahující zajímatého. Našel jen jehlu a zazoufal si. Najednou ho na-



...ale Larry ji to odnaučil.

padlo, že jehla by se dala použít k otevření pout, jako to dělají zloději se zámky. Nějak mu to ale nešlo, protože to chtělo u jehlu něčím ohnout. Na druhém stolku si všiml kleště. „K čemu tu má kleště?“, napadlo ho, ale dál se tím nezabýval. Pomocí kleště se mu podařilo ohnout jehlu, kterou pak konečně otevřel zámky na poutech. Ještě ale nebyl ze všeho venku. Vyběhl z ložnice do pokoje, jež ústil na velký balkón. Larry se odhadlaně rozbehl proti skleněným dveřím vedoucím na svobodu. Ozval se řinot skla a Larry tvrdě dopadl na podlahu balkónu. Celý pořezaný a se stěpy zabodáným do celého těla si všimul jakési fotky, ležící na podlaze. Rychle jí strčil do svých tygrovaných slíp a rozbehl se k okrají balkónu. Spatřil bazén... Rozbeh... Skok... Pád... Dopad... Auuuuuuu!! Larry obkročmo na velikém



Já se nebójím. Já se nebójím. Já se ...

kaktusu. Kde se vzal tu se vzal reportér a hned se začal dotírat ptát, co tedy bude Larry dělat dál. Ten si vzpomněl na fotku, kterou našel. Na ní byla nádherná zaoceánská loď se jménem **P.M.S.BOUNCY**. Podíval se na ni a na kameru řekl: „Co dál? Pojedu na tuhle loď.“

Tecnické zpracování? Jestli jste hráli Larryho pětku nebo šestku, tak jste si určitě zvýkli na kreslenou grafiku. A nejinak je tomu i v dalším ze sedmi dílů. Styl se sice trochu změnil a grafika byla předělána do SVGA, ale stále je to ten starý dobrý *Leisure Suit Larry*. Grafika je velmi profesionálně zpracovaná. Animace postavy Larryho i všechn ostatních postav je skvělá, super, dokonalá, boží a vůbec. Můžete si myslit co chcete, ale mě se animace postav v *Larrym* děsí. V každé lokaci je spousta doprovodných animací jako voda ve vřívém bazénku, lidí v kasinu, sochař, tvofici obrovskou Venusí, a takhle bych mohl pokračovat ještě dluho. Grafika je prostě skvělá a kdo to ještě nepochopil, tak ho silně lituju.

Kapitolou samou pro sebe je kurzor, myšítka nebo jak kdo chce. Kurzor je ve tvare velkého prezervativu, který se rozroluje, když ukážete na předmět, který si můžete vzít nebo jinak použít. Kurzor je nejen legrační, ale také funkční (nejen v hře). U každého předmětu máte k dispozi-

A tady ho máme, fešáka.

ci jiné příkazy a také netradiční volbu *Other...* Pomoci tohoto šikovného příkazu můžete Larrymu zadávat i příkazy, které vás jenom napadnou. Není to však jenom nějaká vymoženosť, ale používání volby *Other...* je nutné k dohrání hry (viz. návod).

Co uslyšíte? Hudba je jednou z nejlepších součástí hry. Perfektní a chytlavé melodie provázející hru ihned každého zaujmou. Hudba se mění podle situace, ve které se Larry nachází a tak v atriu hraje veselá skladba na piano, u trezoru hraje napínavá skladba zatímco u převychované knihovnice zní pomalá a intimní melodie. Slovo doprovodná tady nabývá svůj pravý význam a je nutno říci, že hudba se ke hře skvěle hodí. Také spousta předmětů ve hře má svoje zvuky. Pianista v atriu si hraje na pláno, zazobanci v kasinu si objednávají pití... všechno to má prostě skvělé samplý.

Nejinak je to také s namluvením postav a ozvučením předmětů a Larryho akcí. Hru zřejmě namlouvali profesionální herci a herečky a musím říct, že se jim to povedlo na výbornou. Každá postava ve hře má svůj hlas, který se k ní bezvadně hodí. Také spousta předmětů ve hře má svoje zvuky. Pianista v atriu si hraje na pláno, zazobanci v kasinu si objednávají pití... všechno to má prostě skvělé samplý.



Ten sochař se ale snaží. Celou tu sochu postavil z hracích kostek...



...a jistě se nebude zlobit, když si jich pár vezmu.



A sakra. Myslím, že se zlobit bude.



Jak se to vůbec hraje? Rhatelnost a schopnost téhle hry vtáhnout vás do děje je ohromná. Už od začátku vás hra chytne a nepustí vás, dokud neskončíte. Vynikající ovládání, které jsem nakousnul již v části o grafice, je velice příjemné a rychle jej pochopí i adventure - začátečníci. Hra je většinou docela logická, ale to neznamená, že je lehce dohraná. Autori zvolili střední obtížnost, a tak se ve hře uplatní jak začátečníci, tak pokročilejší hráči.

A jak že to teda všechno dopadlo?

Jelikož jsem spíše adventurista, bude konečný verdikt možná znít trochu euforicky, ale *Leisure Suit Larry - Love for Sail!* je opravdu vynikající hra. Skvělá grafika, pěkná hudba a zvuky a hlavně neprekonatelný humor Al Lowe to všechno dělá nového Larryho jednou z nejlepších her současné herní scény. —Case

Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM pro DOS, 12 MB RAM pro Windows, 2x CD, 22 MB HDD, myš. **Doporučeno:** jako minimum. **Testováno na:** 486DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB AWE64. **Firma:** Sierra On-Line. **Zapůjčil:** JRC.

M. A. X. - Mechanized Assault & Exploration

„Od hráčů pro hráče“, tak zní logo Interplay. A něco na něm bude.



Tak tady to vegetaci rozhodně nehyří.

Ceský návod? A tlustej? No jestli to vypadá ve hře jak na krabici.. Super. Dobrý a hlavně originální strategie už tu dluho nebyla.“ - Takové bylo mé první nadšení z hry *M. A. X.* Ted mi jistě nadáváte pod vousy „Prý, že tu dluho žádná dobrá a originální strategie nebyla. A co jako *Red Alert* a *Star General*?“ Abych řekl pravdu, tak *Red Alert* není ani nějak extrémově strategický, ale jde spíš o postřeh, o to všimnout si kde vám napadají základnu, kdo vám útočí na kombajn a ke všemu musíte klikat na výrobu jednotek jak šílení, protože při trochu „hutnějších“ bitvách (zvláště po sítí) přijdeť o 500 jednotek, než se vám napíše nápis „Mission Accomplished“. A originalita? Darmo mluvit. Autoři si možná nevšímli, že se moc nelíší od *Warcrafta I a 2*, od *Duny 2*, od *C&C*, od *Slavs* a od dalších podobných her. A důvod proč obviňuji *Star Generala*? Sice je to perfektní pařba, zvláště ve dvou na jednom počítači, ale *Panzer Allied a Fantasy General* vám nic nepříká? Na jedno brdo. Sice dobrý, ale stejný (Doufám, že to nečte jeden kamarád ze třídy, ten nedá na „Generály“ dopustit). To autoři *M. A. X.* už teprve přišli z celkem originální strategii. Příběh je sice celkem „ofylej“, ale jde to. V podstatě jde o bitvy vesmírných ras při kolonizaci planet. Vy a vás mozek jste napojeni na řídící centrum počítače, aby jste mohli co nejlépe ovládat bitvy (to sem teda dopad). Alespoň to se dozvite z velmi působivého intrá, pravděpodobně dělaného v Lightwatu, i když ostatním programům bych nerad kvíflid, a které bude asi jedno z těch lepších, co jste kdy viděli.

Základní menu hry obsahuje mnoho položek, o kterých se bude zmínovat jenom stručně - *M. A. X.* jede hrát po sítí a dokonce ve dvou hráčích na jednom počítači. Menu vám nabízí kampaň, tréninkové mise, prostě všechno, na



Trávnička zelená, to je moje potěšení.

co si vzpomenete. Před bitvou si můžete nastavit jednu ze šesti obtížností a budete si jistí, že na nejtěžší dostanete opravdu zabrat a budete muset být napojeni na kapáčku s umělou stravou, jak se do hry zažerete. Pokud se lekáte obtížnosti a složitosti hry, nejste daleko od pravdy, ale stostránkový a ještě ke všemu český manuál je napsán velice přehledně, včetně informací o všech jednotkách a nebude problém všechno pochopit, o to pak budecímit větší radost ze hry.

A ted jedna zajímavá věc - *M. A. X.* můžete hrát jak na tahu, jako třeba zmiňovaného *Panzer Generala*, tak i simulánně, což je velmi podobné realtime strategii. Ve celé hře se setkáte téměř s paděsáti jednotkami, což je asi tak stejně jako v *Panzer Generalovi*, když to ale srovnáte s *Red Alertem...* ne už nebudu *Red Alert* napadat, protože je to podle mé dosud odlíšná hra. Co si všimnete stylu hry, specifická samozřejmě ve stavbě vlastních základních jednotek a těžení. Těžit můžete nerostné zdroje, palivo a zlato, které pak využíváte k další výrobě. Zajímavé



„Trocchu“ lepší tančík.

bylo zmínit se o stavbě budov. V *M. A. X.* už nenestavíte jak jste asi zvyklí „jen tak“, ale máte na to speciální auto, kterým můžete postavit základnu kde se vám zamane.

M. A. X. vůbec nepřísluší mezi velmi očekávané hry a sem tam se něco proslechlo bez nějaké bombastické reklamy a je vidět, že hry, které vydou nečekaně taky nečekaně překvapí. Jedině, co bych vám o *M. A. X.* už napsal ještě pozitivního, je to, že ho hrají asi týden a zatím mně neustále baví a překvapuje svojí originalitou. To prostě musíte zkusit na vlastní kůži (mozek). Proto neváhejte, v prodejně jich může být už jen pár posledních...



Nefitel na radaru. Já mu dám!

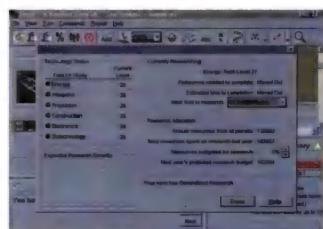
Suma sumárum. Pokud jste hráli nebo snad dokonce dohráli (což vám stejně nevěřím) *Panzer* nebo jiného *Generala*, nemůžete si za své peníze lépe vybrat. A pokud se klonejte spíš k *Red Alertovi*, pak pro vás bude asi lepší si počkat na *KKnD*, protože *M.A.X.* je hlavně pro fajnšmekry. —Twinsen

Technické parametry:
Minimum: 486, 8 MB RAM, 2x CD, 25 MB HD. Doporučeno: Pentium/90, 16 MB RAM, 4x CD, 400 MB HD, SR32.
Testovací hardware: Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2 MB 3D akcel. **Firma:** Interplay, leden 1995. **Zapůjčil:** JRC.

PC ★ ★ ★ ★ 88

Stars!

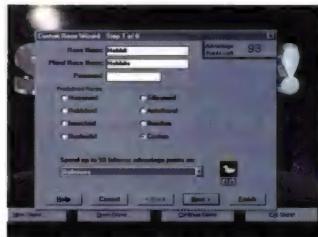
Nejrozsáhlejší vesmírná strategie jakou jsem viděl. A to jsem jich viděl spoustu!



Tak co vynalezem nyní, vždyť už všechno máme!



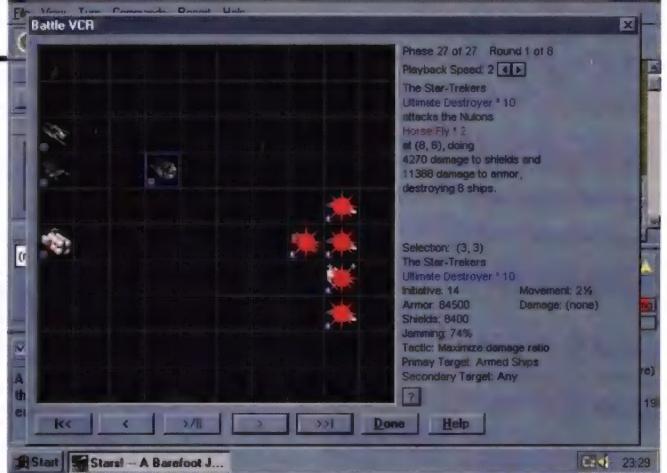
Jé, hvězdičky!



Generování ras jsem měl vždy nejradej.



Windows jsou prostě Windows - samá okna kam se jen podíváš.



Vesmírná bitva jak se patří.

Tak se mi zdá, že se nám s vesmírnými strategiemi nějak roznáhlily tyto. Není to totiž důvodem, co jsem hrál *Fragile Allegiance*, hru v níž bylo cílem dobyt co nejvíce asteroidů, zničit co nejvíce konkurenčních společností a vytěžit co nejvíce nerostů, a proto mě poněkud překvapilo, že po necelém měsíci se v redakci objevila hra *Stars!*, která *Fragile Allegiance* až nápadně připominala. Ve *Stars!* se totiž také dobívá, také ničí a také těží - a to všechno se děje v „úchvatném“ prostředí Windows. Já osobně nemám rád Windows ani žádné programy Windows požadující, ale v případě této hry je povaužuji za nejlepší řešení. *Stars!* je totiž tak neuvěřitelně rozsáhlá a složitá hra, že není jiné řešení než spousta oken a okýnek. Zajímavé je, že *Stars!* zabírá na hardisku pouhých 5MB a z CD si berou jenom hudbu.

A o čem tedy *Stars!* jsou? O ničem jiném než o vesmíru. Představujete jednu z několika ras, které se ve vesmíru (ten je v této hře ohrazen - viz. „bublinová teorie“ v manuálu) vyskytuji. Tuto rasu si můžete bud vybrat z několika již vytvořených (Humanoidi, Rabbitoidi a podobně „oidi“), nebo si ji můžete sami vygenerovat (ty bych ovšem doporučoval až zkušenějším hráčům). Se svou rasou začínáte na základní planetě. Tam stavíte továrny, doly, raketu a vynalezáte nové technologie. Při osídlování planet je důležité, zda-li jsou obyvatelné pro vaši rasu. Každá planeta je totiž dána třemi vlastnostmi (teplotou, radioaktivitou a gravitací) a každá rasa potřebuje jiné životní podmínky. Planety, které vaši rase nevhovují, se tedy musí přetvářet, což je poměrně zdlouhavý proces. *Stars!*, narodil od *Fragile Allegiance*, jsou hra kolová a tak ta „zdlouhavost“ ani olík nepřijde (musíte ovšem hrát rychle). Každé kolo představuje jeden rok, a tak se vývoj vašich technologií může udít až převratné změny. Vaše lode a hvězdové základny si „sestavujete“ z vynalezených součástí (motory, radary, děla, torpéda), a tak můžete vynalézat bud tyto jednotlivé součásti, ne-

bo nové typy lodí (ty však musíte znova sestavít vám známých součástí). Dležitá je však také těžba nerostů, jelikož v této hře nejsou žádné peníze, jsou nerosty jediná věc, která vás (kromě neplátek), může omezovat ve výrobě. *Stars!* jsou ovšem převážně válečná strategie (je sice možné hrát spíše kolonizační typ hry, ale bitvám se stejně nevyhnute), a proto si autor vyhrali z rozličnými typy zbraní (od laserů, přes vesmírná torpéda a bomby, až po minová pole). Nejúčinnější zbraní ovšem zůstávají vesmírem hogenduo megalutiny nerostů. Existují totiž jakési „katapulty“, které vrhají nerosty z jedné planety na druhou, na níž je jiný katapult chystí. Problém je však v tom, když takovýto balík surovin hodíte na planetu, kde žádné „chyťate“ nemají, to jí to pak zničí. Tímto způsobem jdou ničit i planety, které mají tyto „katapulty“, na ně se ovšem musí vrhat daleko větší rychlosť. Nevyhodou takového bombardování je však velká spotřeba nerostů. Planety se dají chránit vesmírnými bázemi, které brání útoku bombardérů (musíte tedy nejdříve zničit bázi a pak shazovat bomby).

Všechny věci, které jsem vám tu o *Stars!* povídal jsou sice hezké, ale nedělají z této hry nic výjimečného. Dokonalost *Stars!* je totiž v jejich variabilitě - téměř všechno jde nastavit, a tak vás tato hra jen tak neomrzí. Problém je však v tom, že se jedná o strategii poměrně složité, a bez prostudování tlustého manuálu, které vyžaduje jistou trpělivost, vám pochopení této hry bude trvat celkem dlouho. Doufám, že vy, kteří si *Stars!* pořídíte, budete mít dostatek trpělivosti a brzy tu výbornou strategii zvládnete. Myslím si totiž, že to stojí za to. —Mrkvoslav Pytlík

P.S. Chtěl bych vyjádřit dík svému příteli Martinovi Přikrylovi, který *Stars!* pochopil mnohem dříve než já, a mohl mi tak předat mnoho cenných rad.

Minimum: 386, 4 MB RAM, Windows 3.1 or Windows 95, 5 MB HD, 2x CD. **Testováno na:** Cyrix 586/100, 8 MB RAM, 2x CD, SVGA, SB. **Firma:** Empire Interactive, leden 1996.

Lords of the Realm 2

Po hodně dlouhé době tu máme další strategii od Sierry.

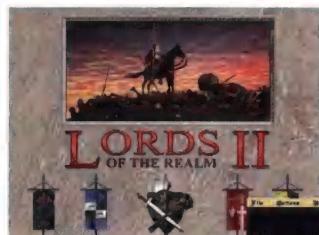


Úvodní obrázek k Lords of the Realm dvojce.

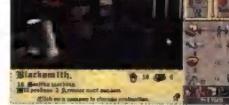


To je help. Postupem času vás bude krásně otrávovat.

Vzpomínáme. Na začátku většiny recenzí si většinou zavzpomínáme na staré dobré časy, kdy jsme pafili hry, které jsou spätne po grafické, zvukové a vůbec technické stránce, avšak po té hermí jsou úplně genialni. Ani tento článek nebude výjimkou. Každý, kdo má alespoň trochu rád strategie, si určitě rád zavzpomíná na doby, kdy na vašem monitoru blízka *Civilizace* nebo *Duna 2*. Ptát se, co mají tyhle dvě hry společného? Téměř nic. Ale vzhledem k tomu, že *Lords of the Realms 2* je kombinaci mezi realitne a turn-based strategií, tak si

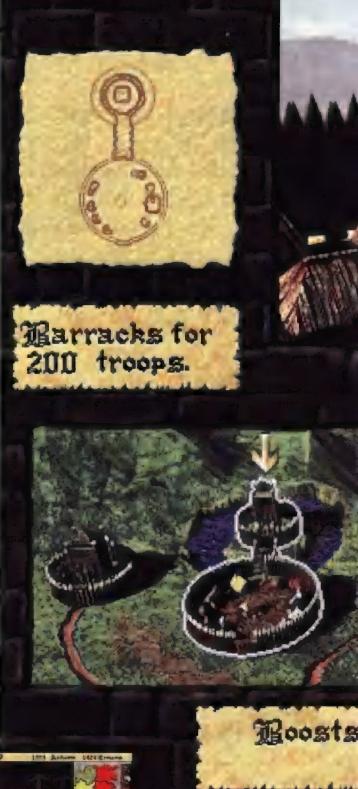


Tak tohle je obrázek z intrá.



Takhle vypadá vaše město z blízka.

myslím, že bych se tu měl zmínit o obou titulech. Takže začneme třeba i *Civilizaci*. Byla to asi vůbec první strategie rozdělená na tahy. Šlo o to, vybudovat z jedine kolonizační jednotky celou civilizaci. Nebylo to nijak lehké, ale s pomocí vědy a techniky jste toho mohli téměř bez problémů dosáhnout. K dispozici jste měli desítky, možná i stovky vynálezů a snad ještě více vojenských, diplomatických a civilních jednotek a o každé z nich jste si mohli v *Civilopedií* zjistit, co jste potřebovali. Kromě toho tam byla popsána i historie. Tim myslím, že třeba zemskou přitažlivost objevil Newton, nebo střelný prach Pascal. Se svými protivníky jste uzavírali smlouvy, dohody, které jste stejně za čas porušili, vydrali je, bombardovali atomovými hlavicemi a dělali mnoho jiných přijemných věcí. Za čas jste létali do vesmíru a kolonizovali i jiné planety. Na vaši civilizaci pak byla radost pohledet. Po obrovském úspěchu *Civilizace* výšlo ohromující množství kopí. Některé byly spätne, jiné dobré a další úplný super. Mezi ty poslední se fadí třeba *Colonization*, která je opravdu dobrá. Asi před rokem vydal *Sid Meyer Civilization* dvojku. Ta byla dokonče ještě lepší než její předchůdky-



Tady si děláte svoji armádu.

ně. Obsahovala všechno, co měl díl první a obsahovala desítky jednotek, budov a ještě víc vynalezů. Měla mnohem lepší technické zpracování a vaši protivníci už nebyli tak tupi. Dvojka byla prostě dokonalejší ve všech směrech. O *Civilizaci* jsem vám toho už navýprávil až až k tomu že konečně podíváme na tu silobovanou *Dunu*. Nejprve kolem roku 1990 výšel první díl. Byla to kombinace adventure a strategie a dodnes je to jedna z mých nejoblíbenějších her. Dvojka byla, stejně jako předchozí díl, dělána na motivy světově známého díla *Dune*. Podle mých informací to byla první real-time strategie, která kdy vyšla. Na tehdejší dobu měla úplně genialní grafické zpracování. Prevrnáta byla ale i po zvukové stránce. Měla super hudbu a byla i celá namluvěná. Což, jak jste užnáte, byl na rok 1992 docela velký přebytek. Ale *Duna dvojka* nebyla oblíbená pro své technické zpracování, ale hratelnost a skvělý děj a příběh.

Technické zpracování. Jak už je u sierráckých produktů zvykem, mají všechny úplně geni-



tax revenues by 75%
Start construction?

álně propracovanou grafikou. Vzpomeňme například na její skvělou adventuru *Phantasmagorie*. Ani *Lords of the Realms* dvojka není se svým grafickým zpracováním pozadu. Hýbe se snad všechno, co se hybat může. Kovářková na kovadlině, dělnici doklují kámen a kamení, krávy se na polich pasou a takových detailů byste mohli najít desítky a možná i stovky. V dnešní době by bylo skoro až divné, kdyby hra neobsahovala nějaké intro. Ani tato není výjimkou. Zkušené oko grafika hned pozná, že bylo modelováno a renderováno v nějakém grafickém systému jako je treba 3D studio MAX nebo Lightwave 5. Načnájují tomu hra stínů a světel, které je proto typicky přiznačná. Lídé, kteří na intru pracovali, byli asi vážně dobrý. Konec se opravdu chovají jako kône a lidé se také hýbají jako lidé. Jenom je trochu škoda, že to vytvářeli v SVGA rozlišení. To znamená, že animace musí být čitě nechte prokládané (tím se myslí takové ty černé čáry v grafice). Kdyby nebyly, znamenalo by to, že byste se něco potřebovali asi osm rychlostí CD-ROM. Já jí sice mám, ale většina z vás asi vlastní spíš nějaké čtyřfrychlostní nebo šestí rychlostní. Ale to prokládané intro se dál pěknouskou. Možná by vás také mohlo zajímat, o co v něm asi tak jde. Je to jednoduché. V roce 1268 umřel král. A kdo jiný než vy by měl dosednout na trůn stře-

dového království? To už jsem ale trochu odbočil. Ted se podíváme na hudbu a zvuky. Nejdřív tedy ty zvuky. Jak už to u strategií bývá, každá jednotka nebo stavění má svůj identický zvuk. Kovář kove, krávy bučí, dřevorubci kácí dřevo. Prostě všechno je tu nádherně provzrušené, ale to si musíte poslechnout sami. Ted tedy k té hudbě. Je taková nevštírává a pro středověk jako délaná. Hlavní slovo tu má kytna a flétna. Ale stejně jako zvuky si to musíte poslechnout.

O co vlastně jde? *Lords of the Realm* dvojka je kombinace real-time a turn-based strategie. V reálném čase se odehrávají všechny boje. Takže když chcete dobyt hrad, musíte budto zničit celou nepřátelskou armádu, nebo jím ukrást vlajku, která je vás zastračená tak, že je to opravdu těžké. Svoje vojska řídíte po způsobu *Warcraftu* a *Commandu*. Když dobojujete, vrátíte se ke hře na kola al'á "Civilizaci". Každé kolo znamená jedno roční období. Takže za čtyři kola uběhne jeden rok. Jak jsem již naznačil výše, cesta hra se odehrává ve středověku. A snad každý z vás ví, že v té době rádila spousta nemoci. V pravo na monitoru může panel, na kterém je něco jako teplomer. Ten vám ukazuje, jestli je vaše obyvatelstvo zdravé, nebo jestli rádi nějaká epidemie. Je-li růst zelená, je všechno v naprostém

Motte and bailey.

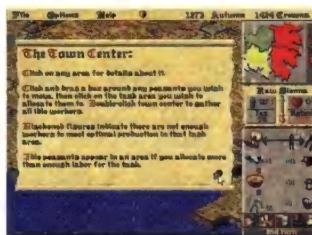


**will take
400 Builders
1 Season
to build.**



Když chcete, můžete lidem zvětšit daně.

Tak takhle nějak vypadá vaše země...



...a takhle nepřátelská

porádku. Ale když se zbarví do červena, tak se líd začnou bouřit a jestli s tím rychle něco neuděláte, svrhnou vás. Vy máte naštěstí možnost se svou armádou zem zase obsadit, ale bude trvat dlouho, než ji zase uvedete do dobrého stavu. Na témeř panelu máte napsáno, kolik lidí je šťastných. Nesmi kleknouti na moje nízkou hodnotu, protože pak už jsou lidé pěkně namíchlouni. K tomu, abyste porazili a obsadili ostatní země (což je cílem hry), musíte stavět armády. Nejdřív si budou nechaté vyrobit zbraně od kováře, nebo je jednoduše nakoupit. Ale pozor. Nějaké lidi tam nechte aby vám obhospodařovali půdu.

A závěr? *Lords of the Realm* dvojka je celkem dobrá hra. Dobře technicky zpracovaná a - originální tím, že kombinuje real-time a turn-based strategii. Bohužel vás bude bavit poměrně krátkou dobou, protože je příliš jednoduchá a není v ničem převratná. —Lobin XXV.

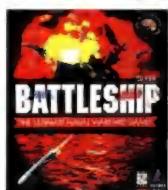
Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.
Doporučeno: 486DX4/100, 16 MB RAM, **Testováno na:** Pentium/100, 16 MB RAM, 8x CD. **Firma:** Sierra, 1997.
Zapůjčil: JRC.

Battleship

Útočím na G3. Lod potopena! A-ARRGGHHHH!



Tak tu máme něco, co bych nečekal, že nějaká hermí firma vůbec udělá. Ano vážení přátelé, jsou to klasické lodě v novém provedení. Také si pamatuji, že když jste neměli s kamarádem co dělat, vzal se kus čtverečkového papíru (slangové čtvrtěckáčká), oba dva si stejné naše nakreslily dvě tabulky 10 na 10 a už to jelo. Rozmísit lode, zakrýt papír tak, aby ho kámoš neviděl a ted jen útočit. A1, klasicky, zase nic, ted ty. H10. Sakra, full-house zásah, ně, potopen ještě není. A takto bych mohl počítat do nekonečna. Tato hra mi vždy krátila dlouhé chvíle, ať už ve skole při hodině nebo při cestě vlakem či autobusem. A myslím, že nejen mně. Nyní se nám na stůl, respektive na monitor dostává její softwarová verze. Ted, když tak vidím tu herozbalenou krabici, mi připadá, že je nějak moc veliká. Stejně si myslím, že krabice u her jsou tak veliké jen proto, aby si zákazník myslil, že za ty své peníze opravdu něco má. Nedočkávám roztrhávání igelitový obal a třesoucíma se rukama otevříval krabici. Registrací karta, pár slov o instalaci a krabice s manuálem a dvěma CD-ky. Po přelouskání manuálu a částečnému porozumění všem funkcím a jednotkám vytahuj první CD. Instalace proběhla bez problémů, nová ikonka s lodíkou, chvíle utírat si čela a Enter. Loga firem, no jo furt. A na jednou bomba, spíš tedy intro. Super akční. Tak, už tu máme menu a člověk konečně dostává pocit, že začíná být pánelem situace. Vyberu si hru pro jednoho hráče a je tu další menu. Zde si, vážení přátelé gemesnici, vybíráte mise. Jsou tu tři hlavní typy. První je jen taková ofukáváčka, druhá je taková konvojová a třetí rovnou ovlněnost světa. V prvním typu si můžete vybrat hru klasickou, to známená já proti jemu, dvě tabulky na 10. U ostatních misí a v dalších typech hry už to je ale jiný kafe. Vám jako vrchnímu velitelství se může dostat do rukou jeden až šest skupin plavidel.



Máte zde minolovky, torpédoborce, letadlové lodě, těžké bitevní křižníky a spoustu jiných sraňdiček. Po tomto vyběrte se už dostáváte na mapu, je to myslím něco kolem 300 na 300, ale nevím to jistě. Vy si prostě vyberete svoje lodstvo, jezdíte po moře, vyhledáváte cíle a ničíte je. Po nálezu cíle si vyberete z Vaši squadry lod, se kterou budete útočit, zbraně a pak zaměříte políčko s červeným nepřítelem. Na obrazovce uvidíte normální herní plochu 10 na 10 a pak už jen umisťujete zásahy. Na obrazovce za herní plochou je vidět, co se děje Vašim lodím a v levém horním rohu jsou vidět úspěchy Vašich útoků. Taktu plňte jednotlivě mise, až to dohrájet. Ale máte zde mnoho možností. Pokaždé může být hra jiná podle toho, jak si na svém kvadrantu rozmištít lodě, kam poplujete atd. Stupně obtížnosti jsou čtyři, nejlehčí přes normál až po těžký. Ten poslední je opravdu jen pro experty, protože i na ten nejlehčí je to pékný záhul. Ovšem když si zvolíte hru na na jedné obrazovce, tak je nepřílehlé debilní. Netrefi se a vy se mu můžete směle smát do monitoru. Abych nezajomnil, v případě ohrožení si můžete vybrat ze čtyř druhů poplachů a způsobu obrany. Tim myslím proti útokům letadel, raket, ponorek nebo jen tak zachovávat ostrážitost. To bylo ke hře samotné.

Ted grafika. Příznivci C&C animací budou nadšeni. Ve hre se totiž vyskytují všude. Sice jen VGA, ale tak realistické výběhy jsem ještě neviděl. Schválně jsem nechal běžet titulky a animace přehrávané na pozadí mi doslova vyzářili dech. Při hře je vidite jakoby za hraci plochou a to jste pak nervózní, když vystřelite kamadou kamenem, když vystřelite sítě nebo sítě Vašeho protivníka. Krásné animacky jsou při letadlových akcích nebo při ostřelování, případ-

ně bombardování pozemních cílů. Já jinak nevím co říci, ta grafika se prostě musí vidět na vlastní oči. Lodě při hrani jsou kreslené, malinové ale přitom velice detailní.

Zvuková stránka celé věci. Ve hře není žádná hudba, ale já si myslím, že je to celkem dobré. Ona by totiž jenom rušila. Při zufivé obraně by asi docela vadilo, kdyby Vám do toho někdo pískal. Zvuky a efekty jsou ale v té nejvyšší kvalitě. Otáčení dělových věží, střelba, výbuchy budov, potápění lodí, vypouštění raket z ponorek u dna, jedním slovem mistrovské dílo. Například proplouváte minovým polem a jedna narazi do boku. Ozve a uvidí se výbuch, ale je takovej dokonalé železnej. Zkrátka, tohle se klukům od Hasbro Interactive povedlo.

To, co jsem tady vyjmenoval je sice hezké, ale není to všechno. Druhé cedéčko je totiž pro Vašeho kamaráda. Hru totiž můžete patřit po sériovém kablu, sítí LAN nebo po modemu. Tu poslední variantu bych u nás v dnešní době moc nedoporučoval. V Americe je to s telefonními linkami trochu jiná situace. Je to paráda, když sedíte s někým proti sobě, kvete na sebe nadšením, případně vztekly a snažíte se ho dostat. Hru po síti jsem bohužel nevyzkoušel, ale musí to být naprostá bomba.

Jestliže se chcete dlouho a dobré bavit, tak tohle je přesně to řešení. Po čase se možná animacky trochu omrzí, ale je jich tam taková spousta, že to bude za opravdu hodně dlouho. A ted mě nechte bejt, jesté mi zbyvá dobyt jeden ostrov a zrovna tady buzeníou nějaký pokrovky, tak nazdar. —Taurus z Nemédie

Minimum: 486DX2/66, 8 RAM, 2x CD, 1 MB SVGA, myš, SB 100% comp., Win95 **Testováno na:** Pentium/133, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB 32-Virge, SB32, Win95. **Firma:** Hasbro Interactive, vitor 1997. **Poznámka:** Pro 4 hráče po sítí LAN a pro dva po modemu nebo sériovém kabelu. **Zapojití:** JRC.

Uropa 2 - Ulterior Colony

Adventura, akce a simulátor v jednom-nezvyklá kombinace. A vůbec ne špatná.



Byle to onoho osudného roku 2209. Nadnárodní konglomerát InterCorp v tomto roce dosáhl rekordních zisků. Rozšířil svoji kolonie a svůj vliv téměř po celé galaxii. V roce 2188 byl dokonce jedním z iniciátorů navázání vztahů s inteligencemi z jiných dimenzií. Nejlepší a nejzajímavější spojení vzniklo mezi pozemštiny a rodem Kapone, neboť tato civilizace měla mnoho vyspělých vědců a skvělou zkušenosť v oblasti genetiky. Společnými silami byla záhy vybudována interdimenzionální dálnice - Wormhole, kterou bylo možné jednoduše se přenášet do oboru planety. Byla situována do oblasti Jupitera. Mír však netrval dlouho, neboť se v Kapském centru uskutečnil puč a vlády se chopil militaristicky založený Trupon. Preprogramovat vědecké a pracovní droidy na bezcitné zabijaky bylo dilo několika hodin. Pod vedením Truponova všechnočného štábů, se armáda droidů přenáší transportní dírou a míří k určenému cíli. Tím je nejdokonalejší základna firmy InterCorp - Uropa2, vybudovaná na Měsíci. Poplach sice vyhlášen byl, ale příliš pozdě na to, aby se dalo něco podniknout. Útok na základnu byl úspěšný. Mnoho lidí bylo zabito, část z nich byla geneticky předělána na poslušné humanoidy.

Zdálo se, že ovládnutí lidské rasy brutálním Truponem už nic nezabrání...

Tento pilotní příběh provází úvod nové, dlouho ohlašované hry skupiny Austex Software. Jak už podtitul naznačuje, nejedná se o hru, která by se dala zařadit do určité řady. Děj se odehrává ve dvouch hercích rovinách. Adventurně - akční sekce je ztvárněna v isometrické 3D grafice, kde hráč v roli záchranného robota prochází komplexem Uropy a plní náplň mise stanovenou v briefingu. Tato část hry je podle mého nejzajímavější. Robot je vybaven jednák bořolem mezi zbraní a jednak inventárem na věci, které nachází při prohledávání různých místností a laboratoří. Na různých místech jsou umístěny komunikační počítače, ze kterých je možné dozvědět se mnoho užitečných informací. Právě tyto počítače jsou mnohdy životně důležité, protože pomáhají hráči-robotovi rozpoznat, kde se pravé nachází, co má dělat a podobně. Pro svou obranu má k dispozici pouze laserový meč, ale postupně se vybavuje lepšími, účinnějšími zbraněmi. Po pohyb mezi patry základny se používá teleportačního výstuha. Po splnění tukůlů v adventurní části přichází na řadu akční sekvence, odehrávající se na povrchu Měsíce. K dispozici je vznášedlo-stříhačka, vybavený laserovými a raketovými zbraněmi. Vybavení je možné vylepšovat ve zbrojnici, kde za kredity získané bud řemejděním po základně nebo odstřelením nepřátele, můžete nakupit spoustu užitečných věcí (rakety, zkušňovače laserů, přídavné palivové nádrže). Taktiko-vyzbrojený může letec vyrazit do

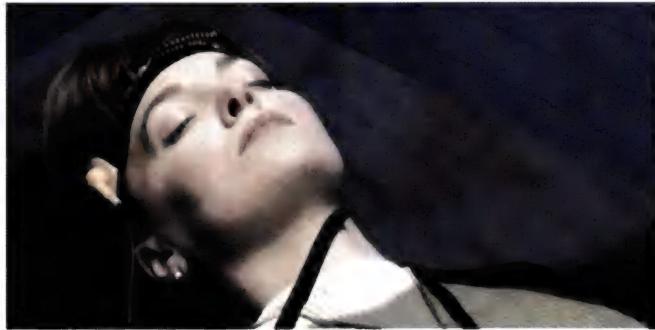
boje. I tady je důležité si pořádně přečíst, co je vlastně náplní mise, jelikož se může stát, že střílejte po všem co se hýbe a zanedluhovo vám palubní počítac zaříší: Mission failed. Zajímavé a nezbytné zařízení ve vznášedle je vysílačka, kterou můžete odesílat a hlavně přijímat zprávy jak od navigátora, tak dokonce i od nepřátele (legrační hlásky typu: Střílíš hůr než moje bába apod.). Bohužel komunikace probíhá pouze formou psaných textů, po nějakých zvukových ani památky. Vůbec mě přijde tahle gameska nějaká těch. Až na melodií v intru, není nikde jinde jinde po hudebě ani památky. Se zvuky je to něco lepší, ale že by se jednalo o nějaké skvosty - ani nápad. Povrch Měsíce je tvoren sice vektorovou, ale poměrně detailní grafikou s obzvlášť působivými deštonacemi. Rekl bych dokonce, že na hru využívají pouze ECS čipy je grafika mimořádně nadprůměrná. Přehledně řešený kokpit vznášedla dobrý dojem ještě umocňuje. K hratelnosti a zábavnosti Uropy přispívají velkou měrou rozsáhlé mise, kterých je na jednu stranu pouze 14, ale jsou tak veliká a komplexní, že je určitě nedohrajete během odpoledne. Jednoznačně tedy Uropa 2 doporučuji. Hlavně lidem lebedicím si ve složitých volbách, logických problémach, zábavném stylení a kvalitní zábavě. Ale takových je nás asi většina, ne?

—JayTee

Minimum: A500, 2 MB RAM, 6 MB HD. **Doporučeno:** A1200, 4 MB RAM, 6 MB HD. **Testováno:** A1230/T50, 18 MB RAM, 650 MB HD. **Firma:** Austex Software, 1996.

Amber - Journeys Beyond

Death Is Not The End aneb Dveře Do Paranormálního Světa



Ona není mrtvá, jen je jaksi momentálně paranormální.



Momentka s potápejícím se autem.



Přál bych vám slyšet ty cvrčky.



Zvláštní přístroj, asi na hlavu.

Tato dvoučedécková adventura je tak trochu zvláštní. Může se tak zdát už podle toho divnýho nadpisu a podle krabice. Je docela hezká, má zvláštní obálku, ale z ní na mě vypadla pouze krabička s CD. No nic. Manuál taky nic moc, má jenom deset stránek, ale to není ta hlavní překážka. Vložím disk do drív a začnu instalovat. Bez problémů, to už jsem začínal něco tušit. Dneska nejdce nic bez problémů. Tak se měm se držel křecovité myši a pokračoval. Nakonec jsem to spustil a netrpělivě čekal. No jo, loga výrobčů, tma a intro.

Děj je docela zajímavý a myslím si že dnesní době docela originální. Za zvuků běžího modemu Vás přichází E-mail. Vás přítel Vám píše, že vaše společná známá, se kterou jste pracovali na výzkumu paranormálních aktivit a na jejich lokalizování speciálními přístroji, se jednou sebralá, koupila starý dům v horách a vybavila si ho jako laboratoř. Bohužel, varuje Vás přítel, jsou všechny přístroje pouze prototypy, takže je Roxy (ta Vaše známá) ve velkém nebezpečí. Prosí Vás dale, abyste za ní zajel a zkонтroloval ji. Vy samozřejmě velký dobrák, sednete do svého auta a hurá do hor cestou necestou temnými lesy atd. Když se přiblížíte k baráku, u cesty se objeví blýskava postava a Vý sjedete do jezírka (což docela naštve).

Probouzíte se vyvrženi na břeh a zde začnáte hrát. Budete procházet okolím domu, domem a garáží, což je podle mne trochu málo, i když dům má svá tajemná zákoutí. Musíte přijít na to, co se stalo, zachránit svoji přítelkyni Roxy a probudit ji z paranormálního světa.

Po grafické stránce jsem trochu zklamán. Všechny lokace, animace a předměty jsou uloženy jako MOV-soubory. Vás výhled je v okénku 16:9 uprostřed obrazovky, jinak kolem je černo, tma a vůbec. Pod výhledovým oknem si ukládajete předměty. Přechod mezi jednotlivými místnostmi je dost komplikovaný a ošklivě zpracovaný. První místnost se jakoby prolne s druhou. Kladně musím hodnotit, že i když je hra renderovaná, tak grafika je napros-



Prapodivný diktafon, asi pro ty z druhé strany.



to dokonalá a skoro se dá říci fotorealistická. Kdybyste viděli ty strony a tmavé nebe, ale k tomu se vrátim v atmosféře.

Ve hře kromě intrá není žádná hudba, ale to jsem si uvědomil až po delším chrození po domu a jeho okoli. Zvuky jsou dost dobré, ale to už je dnes standard. Procházejte-li venem, slyšíte cvrčení cvrčků a jiné havěti, v domě a garáži vrzají schody a dveře. Prostě super. Ale ta hudba byt, třeba jen taková podbarvující.

Nakonec se dostávám k tomu nejsilnějšímu na této hře, a to je atmosféra. Noci jsou letní, skoro cítíte vůni jehličí a trávy, kolem domu jsou umístěny světélka, která tento dojem ještě prohlubují. Zvuky brouků a bublání Vašeho potápejícího se auta. Temný dům s vrajicími schody a tajemnými předměty a Roxy ležící s divnou čelenkou v garáži, tomu všemu fikám super, ale renderovaný *Lost Eden* byl lepší (už jen kvůli tomu, že byl fullscreen).

Závěrečný verdikt bych podal asi takto. Hra je zajímavá, ale asi jenom pro určitý okruh lidí. Milovníci a skalní fandové adventur asi budou tisíce v koutě plakat a naříkat. Já soudím, že tato hra je pro lidi, kteří bezmezně věří ve Windows95 TM a velkého Billa (že nechávám pozdravovat) a pro příznivce interaktivních aktivitních filmů. Jinak příjem očelové nervy, žulovou klávesnicí, titanovou myš a loučím se. —

Taurus z Nemédie

Minimum: 486DX2/66.8 RAM, 16-bit SVGA, CD, Win95, 25 MB HDD. **Doporučeno:** Pentium, 16 RAM, 16-bit SVGA, 4x CD, 25 MB HDD. **Testováno na:** P133, 32 RAM, S3, 2 MB SVGA, 8x CD, SB32. **Firma:** Hue Forest ent. / Graphic Simulations corp. / Changeling. **Zapojíl:** JRC.

Poznámky: hra vyžaduje QuickTime, ale ten už je na CD. Jen tak pro zajímavost uvádím i-neustovské adresy firem:

Hue Forest ent.: www.graphsim.com/
Changeling: www.changeling.com

Wages of War

Líbil se vám Jagged Alliance? Jestli ano, pak je tato hra určena právě vám.



The Future: Pře se rok 2000 a na Středním Východě se válečné konflikty rozrůstají do nukleárních rozměrů. Mnoho světových olejových zásob je zničeno. Tím nastává neočekávaný nedostatek vojenských sil a technologií a začíná ekonomická krize. Válečný kolaps a všechny ostatní nahromaděné problémy zavinily dva věci. Ta první byla, že se západ Spojených států amerických odtrhl. A za druhé nastával veliký problém s drogami. Drogovi magnáti „oficiálně“ ovládli kontrolu nad některými



zeměmi. Od té doby si vlády najímaly lidi, jako jste vy, abyste pro ně plnili různé zakázky atd. Vaším úkolem je tedy nabírat žoldáky, vyzbrojovat je, trénovat je a dávat jim zbraně na každou misi.

Technické zpracování: Jestli si pamatujiete z skvělé *Deadly Games* (pokračování *Jagged Alliance*), pak vám totiž hra bude připadat známá. *Wages of War* je totiž J.A. velice podobná. Vždycky jsem se cítil ochuzený, protože jsem jednoukani dvojku J.A. nikdy pořádně nehrál. Takže kdybyste našli nějaké chyby, tak mě prosím omluvte. Když se podí-



Going down, going down. Mayday, mayday.



Kukl

váte na obrázky, zjistíte, že grafické zpracování této hry je poměrně dobré. Co z nich ale nevýčtejte je, jak skvěle jsou paňáci rozanimováni. Mohou běhat, plížit se, krčit se a dělat hrůzne moc jiných okounů, které jsou animačně poměrně náročné. Všechny tyto poobyh plně využijete. Když se někam potřebujete hodně rychle dostat, použijete k tomu běhání. Dojdou-li vám akční bodky a na dosférl je některý z vašich nepřátele, lehnete si a máte poměrně hodně velkou šanci na to, že vás netrefí. Nastanou i situace, kdy budete mít potřebu, dostat se někam nepozorované. Co uděláte? Začnete se přece plížit (ne, skákat). Hudba je u každé z šestnácti misí jiná. Občas je velmi vtipná. Průměr. Zvuky jsou také standardní. Když vám někdo střelí do panáka, vykřikne



atd. Naproti tomu animace jsou na poměrně vysoké úrovni. Bohužel si jich taky moc neužijete.

O co jde? Jak už jsem naznačil, *WOW* má jenom nějakých šestnáct misí. Každá z nich se odehrává v jiném prostředí. Jedna v lese za deště, další v zimě, když sněží. Protože jedna stránka je na recenci poměrně málo, vezmu to trochu hopem. Je tu poměrně velký výběr zbraní, které vybíráte a kupujete z katalogu. Nejdřív máte nejlevnější a obsahově nejhorší a s postupem času lepší a lepší. Před misí vám vždycky někdo zavolá a fekná vám co potřebuje. Vy na základě téhoto informací najmete žoldáky, vycvičíte je, vytřenujete je a nakonec vyzbrojíte. Hra je založená na herním systému *UFO* a odehrává se na kola. Jenom s tím rozdílem, že v *UFO* jste za jedno kolo hráli za všechny vojáky, kdežto tady jenom s jedním.

A závěr? *WOW* je poměrně slušná hra, která bude bavit nejen každého milovníka akčních strategií, ale i ostatní hráče, kteří se rádi pobaví u jakékoli dobré hry. *WOW* má prostě dobré technické zpracování a je hodně podobný *Jagged Alliance*. —Lobí XXV.

Minimum: 486/66, 8 RAM, W95, 2x CD, 50 MB HDD.
Doporučeno: Pentium, 16 RAM, 4x CD, SBAWE32.
Testováno na: Pentium/100, 16 RAM, 8x CD, SBAWE32.
Firma: Random Games / New World Computing, říjen 1997. **Zajíždí:** JRC.

Chaos Engine II

Chaos znovu útočí.



Pře rok 1993. Stejně jako každý rok, přichází mezi hráče spousta novinek. Ale tento rok má být ještě bohatší než roky předchozí, zvlášť pro Amigu. Je to rok A1200, CD32, vynikajících her a jiných zážraků firmy Commodore. A mezi téměř skvosty se objevuje hra, stíleček z isometrického 3D pohledu - *Chaos Engine*. Firma *Bitmap Brothers* opět potvrzuje svoje kvality a připraví tak miliony hráčů o mnoho dní i nocí. Kdo to pamatuje, má slova mi potvrdit. Obrovský komerční úspěch způsobil to, že bude příslušno pokračování na pří-

jsem si připomenu, jak je to pomalé. Po tomto zdlouhavém procesu se přiblížně za 3 minuty objevuje úvodní logo a kypí nedočkavost, jaké to tedy bude. Potvrdí se můj pesimismus? Před třemi roky se s námi tvůrce stroje chaosu rozloučili slibem, že o něm jestě uslyšíme.

Co nám tedy připravil ted? Pár věcí navíc a o pář věci méně. Předešlím však úplně novou hru. Jestliže dříve byl provázen zajímavým příběhem o ovládnutých lidech strojem chaosu a ukolem zlikvidovat centrum všechno zla, druhý díl přiběh nemá žádný a tváře se jako zvláštní klon mezi hrou akční a logickou s deathmatchem nádechem. Zlý nemávý Vládce chaosu tu vystupuje spíš jako moderátor televizní show *Pevnost Boyard*, zadává úkoly, které musí hráči plnit. Tyto úkoly plní vždy dva ze 4 charakterů, tedy je pokles oproti jedničce-o dvě postavy méně. Nevin proč. Ze by se už na diskety nevesly? Opět je možné hrát ve dvou, bud s počítacem nebo s živoušem. Před každým kolem proběhne seznamovací beseda o tom, co se má vlastně dělat. Úkol je vlastně pořád stejný: sehnat klíč od východu dřív než protihráč a utíkat do východu. Méně se však způsob, jakým se jednotlivě klíče dostávají. Jednou vypadnou ze zdi, po druhé za po stisknutí určité kombinace spinaců, jindy se objeví po zdolání nepřátelského robota či jiné kreatury. Dobré tedy, je to souboj na život a na smrt. Ale po chvíli hrani a po zdolání několika zahřívacích kol mi dochází jiné zajímavé zjištění. Ten dethmatch je nějaký divně. To mě napadá ve chvíli, kdy stojím u zdi se spinací, všechno sepnuto a nic. Cesta pořád zavřená. V tu chvíli se ovšem objevuje můj oponent a šo-

PC ★★ 30

Age of Sail

Zase jedna hra přes palubu.



Protivník nabíl řetězové střely a snaží se je použít na moje plachty.

Donávna jsem považoval existenci rubriky Nejnovější hra za zbytečnou, ale po shlednutí a několika hodinách utrpení u hry *Age of Sail* mě donutilo názor předhodnotit. Ano hned úvodem - *AOS* je nuda. Nejsou odpůrcem strategii a lodních už především, ale to, co předvedl autori od *Talonu* je vrah. Původně zamýšlená byla asi vytvořit hezkou, strategickou, real-time hru o časech starých, kdy moře brázdily lodě dřevěné s plno plachtami a děly. Pak se to nějak zvrátilo a výsledkem jsou



nezáživné námořní bitvy. A navíc pod systémem Windows (NT, 95).

AOS můžeme shrnout pár větami a přitom hrnu všebe neosidníme. Tak tedy... Hra většinou začne, když je v ohledu nepřátelská lod. K dispozici je jedna lod nebo celá flotila. Na lodi je spousta příkazů, kterými se lod řídí a přijímá povely. Lod jede neustále, jak je to v běžném životě, jak autoři poukazují. Děla můžete nabíjet různými druhy střel a nabíjeci dobu lze také doporučit, ale jakmile klesne pod tři minuty, stává se hry akční střílečka.

Trochu se to podobá *Pirates*, ale jen trochu. Volba Campaign je totiž totéž, až na úvodní příběh a celkové skóre. Téměř vždy je jedna bitva a konec.

Kdo se rád prohná po vodách a střílí po nepřátelských lodích z dob tak okolo 18. století až zkusi *Pirates*. *AOS* je jen pro skalní, nebo pro začátečníky s Windows. —**Tjoker**

lichá něco u zdi. Cvak a hele: cesta je volná. On mi ten žalud pomáhá a já ho měl za neprášek. Už už se mu chej radostně vrhnout okolo krku a děkovat mu, když tu on se na mě laskavě podívá a bez nejmenších výčitek mě odpráskne. Padám k zemi, „kamarád“ sbírá ze země klíč, který mě stál tolík námahy a kvačí k východu. Tomu říkám podraz. Rychle za ním, snad ho ještě dostanu... Jak sami vidíte, není to s definicí druhu hry jako je *Chaos II* jednoduché. Nejlíp to vystihuje asi termín kooperativní deathmatch. Ted si o mé většinu z vás myslí, že jsem zešilf, že už z toho všebo blbnu. Není tomu tak. Systém téhle gamesy je až takhle originální.

Od originality se tak dostavám k hratelnosti. Ta také nemělo jednoznačná. Zatímco v módu pro dva živé hráče se jedná o naprostou bombu, tak při hře s počítačem se jedná o zábavu minimálně frustrující. Jelikož nikde nejdé nastavit, jak má být počítací inteligentní, je tato inteligence pro jistotu trvale nastavena na maximum. V praxi to znamená, že v počátečních jednodušších úrovniach ještě lze jak-zkáž stáčí tempu CPU-hráče, ale ve složitějších a zapeklitějších stážích nemá živočich šanci. Zatímco vy přemýšlite, jak vyřešit tento ten problém počítac prostě jde a udělá to. Grafika, jak je v obrázku o kolo vidět, mnoho změn nedoznala. Obrazovka je pro potřebu deathmatche rozdělena do dvou nezávislé plynule scrollujících polovin. Je skoda, že za ty dlouhé roky, co se hra vyvíjela, nebyly bitmapy schopny vylepšit alespoň animaci postav. Pořád se tak nějak toporně sourají po plášti pohybem čítajícím dva frejmy. Hudba v ú-

vodu a potom ve hře je pořád stejně kvalitní jako u dlu prvního. Malý, avšak sympatický rozdíl je ve skladbě soundtracku, který se v příběhu akce mění v závislosti na situaci: v místech málo využívaných je muzika poklidná, v případě objevení klíče či východu spustí rychlý technometal.

Co že tedy soudím o Chaosu? To je nelehká otázka. V prvé řadě je to zábavná hra s dobrou prezentací a nedefinovanou hratelností. Rozhodně bude mnoho těch, kteří se do ní zamají a také mnoho těch, co ji budou proklínat a hanět. Ale než začnete něco blekatot o nehratelné slátanině, radší si ji vyzkoušejte pomocí dema, které se snad v dohledné době objeví na Aminetu nebo na coverdisku některého amiga magazínu. Cekání bylo dlouhé, ale vyplatio se. Graficky se sic mnoho nezměnilo, ale vnitřní ideje je nová a větše nebo ne své podstatě genialní. Nebýt té dementální obtížností... —**JayTee**

Minimum: A1200, 2 MB RAM, FDD. **Doporučeno:** A1200, 2 MB RAM, 2x FDD + trpělivost. **Testováno na:** A1230/T50, 18 MB RAM. **Firma:** The Bitmap Brothers/Warner Bros., příjem 1996/1997.

Fragile Allegiance

3.10.2498 - Zpráva od Mustafy Haraldsona, ředitele kolonie v asteroidovém poli MX-12.

3 .10.2498 - Zpráva od Mustafy Haraldsona, ředitele kolonie v asteroidovém poli MX-12, pro Jane Fondovou, zástupkyni pozemskanů pro asteroidová pole:



Vážená paní vyslankyně, společnost TetraCorp, která se zabývá těžbou vzácných nerostů v asteroidových polích a kterou zde zastupují, je velmi nespokojena s vaší prací. Měla byste hájí vájí pozemštanů, tedy firmy TetraCorp, protože, jak sama dobré víte, o těžbu nerostů v této oblasti mají zájem i jiné mimozemské společnosti, které přestože jsou součástí Federace, nevystupují zde zcela otevřeně a přátelsky. Naši agenti zjištili, že jejich společnosti dostávají daleko častěji než TetraCorp finanční bonusy od Federace a to povazují za svá chybou. Proto bych rád, kdybyste tento nedostatek napravila a do čtrnácti dnů mi zaslala minimálně 100 000 kreditů.

Doufám, že jsem Vás svým požadavkem a soubou výtkou příliš neurazil, a pokud ano, tak se Vám předem omlouvám, ale musíte si uvědomit, že se nyní nacházíme ve velmi nepříjemné situaci. Jsme totiž v konfliktu s Maunou, a jak jistě víte, je to jeden z národů, který nepatří do Federace, a tak se nemůžeme obráti na jejich velvyslance s protestem. To by však nebyl jistě takový problém, ale dostali jsme zprávu, že Maunu podporují Armentiani a Rigeliané. Jejich zástupci samozřejmě většinu ze svých válečných akcí popírají a nechtějí s námi uzavřít mírové smlouvy, jelikož jsou pravděpodobně vázání smlouvou s Maunidami, kterým by museli plati



ale problém je v tom, že nám dochází kredity a federální transportér, kterému bychom mohli prodat naše nerosty ještě dlouho nepřiletět. Neměl bych vám to říkat, ale ani černí obchodníci, kterým by se případně dalo něco prodat nás již dlouho nenavštívili.

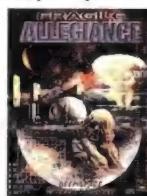
Vzhledem k tomu, že pravděpodobně netušíte jak probíhá právě osídlování asteroidů, rozhodl jsem se vám to poněkud přiblížit. Doufám totiž, že tak pochopite, v jak složité situaci se my nacházíme, a ziskáte pro nás od Federace nějaké finance.

Na počátku, asi kolem roku 2491, každá společnost získá jeden asteroid, který na nerosty nebyvá nijak zvlášť bohatý. Na tomto asteroidu je pouze základní budova nazývaná CPU (Colony Preservation Unit), díky které můžete stavět další zařízení a která vyrábí nezbytné množství proudu, jídla, vody a kyslíku a dokáže pojmut až sto lidí. Podle mého je stovka dostatečný po-

velmi vysoké odstupné. I to bychom však zvládali, jeli- kož jsme se spo-

jili s Mikotajci, kteří obsluhu zařízení na asteroidu, jelikož pokud postavíte další obytné prostory, musíte stavět vý-

ce bezpečnostních zařízení a zábavných center, aby se lidi nebořili. Na asteroidu máte tedy pouze jednu budovu, která sice udržuje kolonii na asteroidu při životě, ale tato kolonie nevydělává žádné peníze. K tomu musíte postavit doly a skladistě. Doly existují dva druhy: obyčejné, které těží nejzákladnější a nejlevnější typy nerostů, které však potřebujete na výrobu některých lodí, a hloubkové, které těží dražší a vzácnější nerosty, z nichž některé také upotřebíte při výrobě vykonnéjsích strojů. Na prvním asteroidu však musíte vybudovat také továrnu na menší lodě, továrnu na zbraně, bez níž lodě vyrábět nedokážete, čerpací stanici, která vás lodě dočerpá, navigační centrum, díky němuž můžete sledovat své transportery, zjišťovat momentální ceny nerostů a fidit výrobu vesmírného doku, v němž se staví velké běleňi nebo kládkní lodě. Tyto stavby však spotrebují daleko více energie než je schopno produkovat CPU, a proto musíte postavit elektrické sloupy, které zachytávají slu-





neční záření, a zásobárny elektřiny, které skladují elektřinu na horší časy. Jakmile počet obyvatel dosáhne sta a více (pokud máte další obytné budovy), musíte stavět „tvárný“ na jídlo, vzduch, vodu a neškodi postavit také zásobárnou, která, podobně jako zásobárný elektřiny, skladuje všechny tyto produkty na časy nouze.

Jakmile se všechny stavby postaví (každá se staví jinak dlouho), můžete začít s výrobou menších lodí. Každá lodi, ať malá či velká, má svou rychlosť (od 4FN od 2FN), svůj pancíř (od 5 výše), svoje „hitpointy“ (místy kam jdou přidělat zbraně a štíty), cenu (ta se zvyšuje podle kvality a účinku zbraní, které na lodi dodáte) a dobu výroby. Malých lodí jsou pouze tři typy: Scoutship, který má pouze jeden hitpoint (tam obvykle přidáváme štítičku, který zvýší kvalitu pancíře o 30 bodů), pancíř 5, dobu výroby 20 dní a dokáže hledat a prozkoumávat asteroidy. Assault Fighter, s jedním hitpointem, pancířem 20 a dobou výroby 20 dní a Combat Eagle, který má pancíř 20, výrobu kolem 30-ti dnů a dva hitpoints, které z něj činí nejpoužívanější malou lod (let-

ka pětì době vyzbrojených Eaglů dokáže dobýt i středně chráněnou kolonii). Pro začátek je nejdůležitější Scoutchip, kterým objevíme další asteroidy. Jakmile asteroid objevíme, znovu vyleme Scoutship, aby zjistil kolik nerostů se na asteroidu nachází. Pokud je jich dostatek, vyšleme transportér, lod kterou máme již od začátku, aby tam založil novou kolonii. Jakmile tak učiní, začneme stavět stejný způsobem jako na první, ale obvykle vyněcháme továrny na lodě a zbraně a navigační centrum. Pokud se tento asteroid pohybuje, umístíme na něj také rušiv gravitace, který brání jeho pohybu a případné srážce z jiným asteroidem. V průběhu osidlování druhého asteroidu prozkoumáváme Scoutshipy další místa okolního prostoru, vyrábíme válečné lodě (Assault Fighter, Combat Eagle) na ochranu našich asteroidů a těžíme nerosty, které, jakmile přiletí velký transportér, prodáváme Federaci. Jakmile objevíme další asteroid, vše se

deme mít dostatek financí, nejmocnější letky brzy podlehnu náporu mnoha nepřátelských letek, nejlepší raketky brzy vystřílíme a nejmordernější doly nám zničí nepřátelské agenty. A tak Vás tedy prosím, pane vyslankyně, zajistěte nám více finančních bonusů od Federace. Nikdo nebude litovat, protože společnost TetraCorp je nejmocnější pozemskou společností a největší výhody z jejich zisků budou mít logicky pozemšťané.

S pozdravem Mustafa Haraldson, ředitel kolonie MX-12

Zpět do reality. Tak tento dopis posal jakýsi člověk jakési vyslankyni. A málo kdo mi bude věřit, když vám budu tvrdit, že se tak skutečně stalo a vše, co tento Mustafa Haraldson vyprávěl, byla do puntiku pravda (možná, že Mustafa přeháňel, když tvrdil, že letka pěti době vyzbrojených Eaglů dokáže dobýt středně chráněnou kolonii, protože středně chráněná kolonie má alespoň dvě plazmová děla a několik vlastních Eaglů, kteří by s onou letkou udělali krátký proces). A chtěli byste vědět, proč se tak mohlo stát? No, protože je tu nová vesmírná strategie od firmy *Gremlin*, která nese jméno *Fragile Allegiance* (dálén FA). Tato hra vás staví do role hlavního muže asteroidových kolonií firmy TetraCorp. Vaším úkolem je získat co nejvíce asteroidů (pokud možno všechny) ve vašem sektoru a zavítat se cizích důlních společností. Jak toho dosahnete, to je kád u Mustafa Haraldsona. Hra je dělána v grafickém rozlišení 640x480 při 256-ti barevách, což zaručuje vysoké detaily a přehlednost na hracím poli. Prostředí hry není nějak zvláště rozmanité (samé asteroidy), ale FA obsa-

huje ohromné množství předmětů a informací, že vás jednotně prostředí ani nemrzi. Tato strategie je plná různých efektů, z nichž některé vám později začnou poněkud lezt na nervy (např. zprvu efekty zasouvání a odsouvání ovládacích panelů, které až trvají až půl sekundy později začnou, sice nepatrně, ale nepřijemně zdržovat). Zvuků zde sice není mnoho, ale jsou celkem slušné a dobré udělané. Co mě však na FA zaujalo, je možnost výjednávání se zástupci cizích ras, různé typy smluv, možnost použít agenty k sabotáži či špiónáži, prostě slušné udělaná politika, přestože FA ještě není politická strategie. Díky možnosti nakupovat od Sci-Teku hra jen tak nezvědní, ve sořadě můžete těšit na nové vybavení vašich kolonií. Každý předmět, který můžete koupit či vyrobit, je velice pekně vyveden v 3D zobrazení a každý člověk, s nímž se můžete bavit, je vyveden možná ještě lépe. A nejsou to jenom předměty a lidé, kteří se povídají, je to i toto i sama hra. *Fragile Allegiance* je prostě parba veliká a já u ní strávil několik dnů a několik nocí a myslím si, že ten včerejší den a ta včerejší noc určitě nebyly poslední (není nad užitečnou činnost, při které se člověk dostává „zpět Z reality“ - Fanatic). —Márvoslav Pytlík

Minimum: 486/66MHz, 8 MB RAM v DOSu, 16 MB RAM ve Win95, 2x CD. **Testováno na:** PC Cyrix 586/100MHz, 8MB RAM, 2x CD, SVGA, SB. **Firma:** Gremlin Interactive Ltd., 1996/97.

PC ★ ★ ★ ★ 75

Lighthouse

Tajemné bouře, paralelní světy, temná stvoření a záhadné stroje. Dala by se postavit hora z her s těmito prvky a *Lighthouse* je dalším kamínkem válezícím se kousek od vrcholu.



Tajemné bouře. Každý určitě zažil pořádnou bouři. Skučící vítr, chladné kapky deště a oslnivý záře blesků. Do dnešního dne má takovéto počasí na svědomí mnoho mrtvých, jednoho živého (Frankensteina) a jednu počítačovou hru (*Lighthouse - Maják*). Ne snad že by jeden z tvůrčích *Lighthousů* dostal bleskem (no, když se podívám na složitost některých strojů ve hře, tak je to docela možné, ale o tom až později), ale úder blesku v podstatě rozjíždí celý děj.

Vy, jako spisovatel chitvý klidu a inspirace jste se přestěhovali na místo, kam civilizace ještě nastačila dostatečně zapustit své kořeny. Prakticky jediní lidé, se kterými přicházíte do styku jsou muž s dcerou, žijící v nedalekém majáku. Všechno vypadá nadmíru spokojeně, dokud vám nezatelefonuje onen muž, jehož hlas bude v tuto chvíli plný tísň a smrtelného strachu. S jeho posledním slovem se ještě k tomu ozve pořádná slupka. To byl právě ten zmíněný blesk startující celou hru, který se trefil nečekaně přímo do střechy majáku.

Paralelní světy. Po krátké době hrani zjistíte, že se samotným majákem má hra vlastně pramalo společného. Maják slouží pouze jako výzkumná laboratoř, kde byl sestaven přístroj pro cestování mezi paralelními světy. Po chvíli vás citáte v jiných a poprvé řečeno velmi krásných realitách.

Když už jsem to nakousl, zůstanu chvíli u vzhledu paralelních světů. Jsou to převážně úžasné přírodní scénérie, ve které dominují ojedinělé monstrózní stavby. Rukou k dluu přiložili experti přes programy na tvorbu renderovaných obrázků a na výsledu je to určitě vidět. Ovšem jedna, vlastně dvě chybíčky by tu byly. Ta první je jednoznačná, celé hře chybí pohyb. Je sice



pravda, že se na statickém pozadí občas něco zahýbe, ale stejně je to málo. A pár videosekvencí během hry dneska nikoho nepřekvapí. Tím se dostávám k té druhé chybíčce. Grafika je bezesporu nádherná, ovšem renderované obrázky vysoké kvality jsou dnes k vidění v každé druhé hře. Když vznikl *Mystr*, a to už je pekně dlouho, tak s podobně grafiky byli všichni paf, ale za tu dobu se to už trošku okoukalo.

Zvuková stránka je na tom o poznání lépe. Každá skladba je spojením mnoha orientálních a mystických zvuků v jeden celek. Výsledkem je tajemná hudba výborně vystihující pocit osamělého jedince v neznámém světě. Co se týče opuslouchání, neměj strach. Něco podobného bylo zatím k slyšení snad jen v *Zork Nemesis*.

Temná stvoření. Hra *Lighthouse* má podtitulek *The Dark Being* čili *Temně stvoření*. Celá hra se točí okolo tohoto individua, které má na svědomí kromě dalších špatností také finos malinké dcery muže z majáku. Vy jako správný klačas jdete pochopitelně hájit život nebohého děvčátku a z hranice našeho světa. Bohužel, budete převážnou část hry osamocení. Když už na někoho narazíte, obvykle vám bude usilovat o život, a tak si s ním moc nepokecete. Je to škoda, protože více komunikace s jinými charaktery by hře prospělo. I když na druhou stranu, toto skoro úplně osamocení zase přidává na atmosféru cizího světa.

Záhadné stroje. Záhadné stroje a mechanismy byly tím, co mě při hře dohánělo k šílenství. Celá hra je až na pár nelogičností poměrně snadná, ale alešpoh alespoň vypadá. To samé se však nedá fici o těchto přístrojích. Převážně se jedná o jakési teleporty mezi jednotlivými paralelními světy. V manuálu ani dekdekoli ve hře není k o-



vládání strojů jediná pomůcka. Nevím jak vám, ale mě přijde přímo úchylné dát o hře stroj, který má asi pět tlačitek, čtyři táhla a několik pák a vy musíte tato udělátká používat ve správném pořadí po sobě, přičemž nikdy nevete jestli to, co děláte je správné nebo ne. Uspěchu dosáhnete spíše náhodou než nějakým dumáním proč by se ten či onen stroj měl používat právě takhle.

Jde sice hezké, že většinu hlavních úkolů můžete řešit nezávisle na sobě, a tak když se zaseknete u bezcílného přehazování pák, máte možnost jít se zabývat jinými problémy. Je to však dočasná alternativa, protože po chvíli se očitnete u jiného přístroje s ještě nesmyslnějším ovládáním.

Poslední slovo. *Lighthouse* je po všech stránkách, slušně zvládnutý. Určitě by se leckde dalo něco vylepšit, ale přesto je to hra u které se bude bavit. Jestli dodnes zbožňujete obrázky z *Mystu* a jste ochotni překousnout obtížnost strojů je *Lighthouse* pro vás jako stvořený.

—Marek

Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, Sound Blaster.
Doporučeno: Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD. **Testování na:** Pentium/90, 8 MB RAM, 3x CD, SB 32. **Firma:** Sierra, 1996.

AMIGA ★ ★ ★ 69

Mag!

A zase jedno téma ze života.



Asi mi nebudeš věřit, ale podobný nápad jsem nosil už asi rok v hlavě. Když mi procházely rukama ty spousty manažerských her, které jsou dneska docela oblibený žánr, říkal jsem si: To by byla pohoda, kdyby někdo intelligentní přiblížil hráčům „tvrdou dřinu“ v redakčních herních časopisech. Aby si mohli na vlastní kůži zkoušet, jak to chudáček pan majitel takového časopisu má těžké. Dosud neznámou firmu *Lifetimes* zřejmě osvítil podobný nápad (možná se s mnou telepathicky spojili, co já vím) a tudíž vychází dílko, na nějž vrhly recenze našich západnějších kolegů dost přízivně světlo. Tak se tou nádherou pukocháme taky.

Pracujte bando líná! Není divu, že byl v Německu *MAG* taklik oslavovaný, vždyť *Lifetimes* jsou také Němci tělem i duší, což hned dokazují; všechny texty ve hře jsou psány

jejich rodným jazykem. Pro někoho nepřijemné zděšení, nám němčinářům tolik nevadí, ačkoliv je fakt, že třeba v angličtině, která je mnohem hráčům bližší, by se výjimalo lépe. Na projektu prý spolupracovaly i redakce tamních časopisů PC Games, PC Joker a když výborného Powerplaye a testovalo a testovalo to přiblížit dvacet lidí, vesměs redaktorů. Tedy už ale dost zbyte-

zřídit oddělení, které se bude zabývat dopisy čtenářů a další, jež na ně bude odpovídat. Tuhle starost pak převeze redakční hotline, kde vytváří sedící u telefonu odrážejí dotérne dotazy. Přítažlivá asistentka vám prozradí všechno o personálu, zahraničních dopisovatelích a když věj ještě... Ve své kanceláři máte kontakty na známé firmy, občas vám přijde něco nového a tu popadnete krabici se hrou a utíkáte s ní do redakční místnosti, kde jsou shromážděni všichni členové redakce, kteří se toho hned ujmou. Zkrátka je tu celkem dost možností a aspektů, skoro jako v opravdové redakci a kdy-



bych je měl všechny vypisovat, pak by tohle byl spíš návod. Ale optimismus vás přejde, když totiž zjistíte, že na jeden měsíc herního času máte reálných asi 12 minut, které nemilosrdně ubíhají a během nichž musíte všechno zvládnout, asi se vám to nebude zdát úplně v pořádku. Také obtížnost hry se liší jen počtem minut. Dost tu chybí tzv. lidský faktor, pokud jde o vaše redaktoře a spolupracovníky, ve hře jsou to pro vás jen jména, kterým naložíte práci a víc se o ně nestaráte, ani slívku s nimi neprohodíte (snad to bývá ve skutečnosti naopak). Připadá mi to nedotázené do konce, protože těch možností je sice hodně, ale tvůrci si tu redakční makáčku nedostavují předcím moc zjednodušeně, mohli se pustit více do hloubky.

Ale vobrázky jsou hezký, ne? To je pravda, bez písničkového zpracování by *MAG* možná úplně propadl a tak se zase jednou grafik činil a vykreslil prostředí kanceláří a redakce perfektními pestrobarevnými obrázkami. Bezpochyby je právě tohle nejprátaživější část hry (kromě asistentky). Animace nevpátrá vaše oko žádné, jen na každoměsíční redakční schůzce se všichni kolegové podivně chytají za hlavu, škrábou se na vousach i v intimnějších částech těla... A pak jsou tady čtyři hudební skladby, ta úvodní je taková zmatená, ale ostatní se ke hraní pusťit dají, nechcete-li mít kolem sebe úděsne ticho nebo nemáte-li při ruce CD přehrávač.

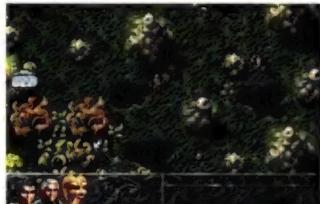
Poslední slovo. Že by to *Lifetimes* provedli úplně podle méhých představ, to zrovna ne. Ale ať si každý rádobyčmaner z fad hráčů utvori vlastní názor. Nikomu jinému než milovníkům žánru se *MAG* neodvážím doporučit.

—Honza

Minimum: Amiga, 1 MB RAM. **Testováno na:** Amiga 1230, 2 MB RAM. **Firma:** Lifetime, zima 1996.

Albion

Tato recenze je sice trochu opožděná, ale hra samotná je naštěstí nadčasová.



Krajina. Venku je to krásné, ale nebezpečné. Tyto obudy mě byl čert dužen.



Houby. Proč chodit na houby do lesa, když je máme ve sklepě. Tyto vásak byly hildány hordou podivných, nepříliš přátelských, tvorů.

Rok 2227. Ohromná těžební loď „Toronto“ práv dokončila skok hyperprostrem. Pomalu se přiblížuje ke svému cíli, nenapádne žluté planetě, která má obývat bohaté zásoby nerostných surovin. Nikdo z mnohačlenné posádky vásak netuší, že tato, podle předpokladů suchá a pouštní planeta, je obydlena inteligentními bytostmi. Netuší to ani pilot průzkumné raket, který se právě probroluje ze spánku...

Dobré hry se nelíhnu na stromech. Nelíhnu se ani kdekoliv jinde. K jejich vytvoření je potřeba dobrého tmu, nadšení a pak nějaké ty zbytočnosti (např. penize, počítac a tak). Vzhledem k tomu, že *Albion* byl vytvořen, stále se zlepšující, firmou „Blue Byte“, máme důvod se domnívat, že je to hra dobrá. A jelikož to



Kuchyně. Každý musí někdy jíst.

má být dungeon, můžeme předpokládat, že to bude dobry dungeon. Ale jeli tomu tak, to se dozvite až na konci recenze. Tak s chutí do toho!

S chutí do toho u půl je hotovo. Po shlednutí poněkud zmateného intru, o němž se později dozvite, že to byl sen, se objeví malá mistřinářka, v níž stojí nenápadná postavička. To vše je viděno šikmo ze shora (jako v *Dark Sun* nebo *Drem Web*). Jediné co o této postavičce víte je to, že je to muž, že se jmenuje Tom Discoll a je pilot. Zbytek informací se postupně dozvídáte od ostatních členů posádky. Ihned jak oplustíte omlouvání, představující vaši kajutu, potkáte Tomova dívku, která vám vylíčí průběh letu, jeho cíl a ještě bůhvico. Zjištujete, že při výbuchu v hyperprostoru zahynul Snoopy, člověk, který vás měl doprovázet při průzkumném letu na Albion, a že místo něj poletí jakýsi Rainer Hofstede. Pak se vydáte po lodi a pokud se budete vytípat kolemjdoucích lidí (což všechny doporučují), zjistíte i cíl výpravy, která má vytěžit většinu vzácných rud z planety, zjmí ji úplně zničí, ale vzhledem k tomu, že to má být pustina, nebude to zřejmě nikomu vadit.

Dozvídáte se i o nedávné katastrofě, při níž těžební stroj zničil planetu obývanou inteligentními tvory. Můžete se vytípat na jednotlivé členy posádky, jejich povolení, nebo na úplně nedůležité krvaviny, které neskutečně zpestří hru. Pokud projedete celou lod, jistě narazíte na místnost Tomova přítele (Tom vás na ní sám upozorní), který vám parodí jak se podzemními chodbami dostat do místa výbuchu, při němž zahynul vásak kolega. Jakmile se vásak objevíte v podzemních (pokud v trupu raketu existuje nějaký podzemní) chodbách, změní se pohled. Již se nedíváte z vrchu jako páni situace, ale vlastníma očima, jak Tom Discoll. Pohybujete se plným v biutmapovém prostředí. Než si vásak zvyknete na ovládání bude vám pohyb dělat problémy. V místě výbuchu naleznete pistoli a vrátíte se. Nic jiného tam totiž není (až na jednoho robota, čtyřicet sedm zářivek, několik



Rok 2227.

dveří...). Zase chvíli můžete bloudit lodí, můžete zaskočit do jídelny, kde dostanete nějakou tu potravinu (na horší časy), a pak vás zavolají na odletovou plošinu, kam Tom dojde sám. Popovídáte si s kapitánem, s androidem a vyražíte, spolu s Rainerem, na průzkumný let.

A jak už to v hrách chodí, nastanou komplikace, vaše raketa havarují a jakmile ji opusťte výbuchne. Při výbuchu je Tom zraněn a ztrácí vědomí. Mezitím si stačíte všimnout, že se znovu změnil pohled, diváte se na menší postavičky z větší výšky, ale hlavně toho, že planeta vůbec není poušť, je to neskutečný svět plný stromů a barev.

Jakmile se proberte z komatu, spatříte jakousi humanoidní postavu, připomínající kočku. Od Rainera se dozvídáte, že patří k race inteligenčních tvorů, kteří se říkají Iskari. V průběhu Tomova bezvědomí se Rainer naučil jejich jazyk a než se Tom uzdravil natolik, aby mohl vystoupit z postele, naučil se jej také.

Z lodí nezbylo nic než trosky, žádné spojení s „Torontem“ neexistuje. Tomovým úkolem je ted zachránit Albion před ohromnými důlními stroji.

Jak se to vlastně hraje? Bezdva. V 2-D pohledu to sice velmi závádí adventurovu, ale pokud se dostanete do pířebhu, budeste se těšit na každé další informace jak malí. Textu je zde skutečně mnoho, je však psán poměrně jednoduchou angličtinou, takže rozumět by měla většina hráčů, jen se nenechat odradit jeho množstvím. A není to jen stále se rozvíjející příběh,



Město. Zde vidíte blanenské město lekalco.



a zde je místní obyvatel



Drirr. Tak to je můj první parták, který nepochází ze Země.

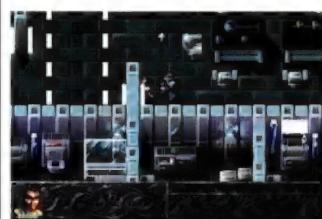


Tom Driscoll: Tak to je blázní hrdina. Krasavec... ne?

jehož úvod jsem se pokusil přiblížit na začátku, ale je to dokonálná interakce s prostředím, která vytváří výbornou atmosféru hry. Můžete prozkoumat či sebrat jakýkoliv předmět (rozumné velikosti), promluvit na jakoukoli postavu kterou potkáte, ne se každou si samozřejmě můžete popovídат, kdekolž potkáváte i takové, které na vás nemají náladu nebo čas. Proto můžete po Albionu chodit ověšení Zubními kartáčky, hrnávky, ručníky a podobněm nesmysly, které rázně v průběhu hry nijak nepomohou. Kajet užitečný předmět už dá práci. Při prohledávání skříní a truhel si musíte dal pozor, aby na blízku nebyl majitel, ono se mu to většinou nelíbí.

Jedno z mála omezení vaši svobody je to, že nemůžete útočit na nikoho v 2-D prostředí (tam jsou obvykle všechni přátele!), a v ostatních prostředích útočíte tak, že se protivníkovi připelete do cesty a počkáte, až zaútočí sám. Obvykle je však lepší utéct, jelikož hlavně zpočátku soun boji dosti týrdle.

Moc pekné jsem povídala o hře v 2-D pohledu, ale hra v 3-D pohledu má jistě zajímá nejméně. Je to taky paráda, ovládat družinu může jak šípkami (což doporučují), nebo myší (což doporučují méně). Myší sice určujete pohyby mnohem jednodušejší (po obrazovce se objevují různé pokroucené šípky, které znamenají různé druhy pohybů), často se však může stát, že se „uklikne“ a rázem nevíte kde jste a kam to vlastně kopáte. Proto bych vás rámcem



Lod „Toronto“ je sice obrovská...



...ale na nekonečnou.

peníze zakoupil kompas, což je taková moc šikovná věcička s ručičkou ukazující stále na sever. K lepší orientaci těž napomáhá automatická mapa, díky níž pak můžete „skákat“ z jednoho (dříve navštíveného) místa na druhé (dříve navštívené) místo.

V každém správném dungeonu se bojuje a *Albion* není výjimkou. Boj probíhá po tzacích na hermín poli 5x5 políček. V průběhu boje můžete pozřít nějaký ten lečivý lektvar, použít lékárničku nebo si prohodit zbraní. Zajímavé je, že žádná z vašich postav neumírá, vždy když by miela být mrtva, jejen vyfazena z boje (vláště i v jiných akci) po dostatečném odpočinku se znova vrátí do hry. Hra končí pouze když jsou v jednom boji vyfazeny všechny postavy. To pak shléďnete po zmírnění zmatené intro (putuje nekonkrétním býlunem).

Jak to vypadá? Jen se podívejte na obrázky. Úžasné. Výborná grafika, znázorňuje zvláštní, ale krásný svět Albionu v těch nejlepších barvách. Stačí jen když se podíváte na Iskaiskou architekturu. Celé vás dobrodružství doprovází hudba, která není nijak vtiprává a výborne dokresluje atmosféru hry. Nejlepší na hře je však podle mě příběh. Už od začátku tušíte různé intriky na palubě „Toronta“ a i smrt vašebo bývalého kolegy vypadala nějak podivně. Na Albionu zase zajímou dokonale zpracované zvyky a tradice Iskaiských, o kterých se dozvídáte. Byl isem úplně nadšen. Zejsem byl pozván na

největší z iskajských rituálů, při němž se dědeček starého Iskaice přenáší do těla jeho syna, díky čemuž může tento muž žít věčně. Když jsem se však tento rituál sledoval příběhu do místnosti člověk, který onoho Iskaice zavraždil a v následujícím zmatku se ztratil. Na nás pak bylo, abychom ho našli. Byl to přece člověk, stejný jako my, a tak jsme byli, podle tamějších zákonů, vlastně spoluřepachati. Díky tomu jsme zjistili, že na Albionu žijí lidé. Ale jak se tam dostali? Ví Bůh. Příběh prostě parádní. Sice nemám rád adventury, ale adventuru s tímto příběhem bych „parád“ od rána do večera.

Poslední slovo. Už se dostáváme ke konci a já si myslím, že je všechno jasné. *Albion* je prostě bomba. Nejsípší nejlepší dungeon, jaký jsem kdy hrál. Příběh složitosti připomínající adventuru, systém boju na kola (což je velmi důležité), vyšorná grafika, co víc si přát. K rychlosti hry se není potřeba vyjadrovat, je totiž bezproblémová. A chybí? Já jsem žádné nenašel. —**Mrkylas Ptýlik**

Minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, 3 MB HDD. **Doporučeno:** PC 486 DX / 50, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, 3 MB HDD, SoundBlaster. **Testováno na:** PC Cyrix 586 / 100, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SoundBlaster.

DeathWare

Kolik, že toho je na tom cédéčku? Kdo ti to vypálil? Ne? Tak jak? Cože to se dá normálně koupit?



Stalo se to asi takto: Pračověk, říkajme mu třeba Pepa, jednou přišel k jeskyni jiného pračověka, dejme tomu Standy, praštil ho palici po hlavě a odtáhl jeho chot Marii za vlasy. I táhl Pepa táhl, břemeno mu těžklo, jak se na Maruš nabávaly kaktusy, když tu ho potkal jeho prasoused Lojza. Lojza právě za kopcem ulovil mamuta a jak ho tak táhne zas očásek domů, ulpěl jeho zrak na Mařence... I zaplesalo srdečko jeho, slovo dalo slovo, Pepa se nadlábul, dostal žaludeční vředy a do roka byl v pánu, zatímco Lojzu že-



na umlila válečkem z parohu, když se zrana vracel z oslav rady starších. Ale směnný obchod byl tady a už nás neopustil.

Vydelávat se zkrátka musí. Mimo jiné máme trh akčiový, černý a také ten pro pafáškův obec nejdilšíčší, tedy softwarový. Hry se dělí na kvalitní a nekvalitní a vydelávající a prodélávající. Pokud se hra stane úspěšnou, hned tak se ji nezbavíme a vrací se ve všeňejších kolekcích, označených zpravidla gold nebo obdobnou a myslím řít, že nám většina z nich stále má co nabídnout. Tyto almanachy se ovšem zpravidla týkají plných verzí (jejichž délka v MB je ovšem srovnatelná s délkou dem-



dnešních her), také proto, že sharewareové verze her jsou k dispozici na Internetu a rozličných přílohách herních časopisů. Proto mě vydání sharewareových verzí nejúspěšnějších (no...) „kill ‘em all“ her ještě k tomu na dvou CD, poněkud překvapilo.

O první hře nemusíme psát ani rádku, je prezentována pod názvem *Ultimate Doom*. Dále jsou na řadě jeho předchůdce a následovník, tedy *Wolfenstein 3D* a *Quake*. *Quake* je prezentován jak v sharewareové, tak v plné verzi, která ovšem z mně nepochopitelných důvodů chodi pouze pod W95. Až se nabaží futuristického prostředí první epizody *Dooma*, můžete si to zapáknout mezi středověkým zatuchlými zdmi v *Hereticovi*. Následně si pro oživení můžete projet šest koleček v demoverzi vynikajícího *Megarace II* (nemám rád automobilevý simulátor, ale *Megarace* jsem si s chutí zahrál). Když už jsme u těch aut, do jednoho papodivného a vražedného vybaveného vozidla si můžete sednout v podle mě příjemné hře *Necrodome*, ovšem poze pokud vaše počítadlo disponuje nějakým 32-bitovým systémem a procesorem

od P/166 výše. *Necrodome* určitě nepatří mezi nejlepší střílečky historie, spíše mezi nejhorší, ale jelikož ho stejně jako toto dvojCD distribuuje *Mindscape*, nachází se tu mezi hrami, kterým nesahá ani po paty. Po odinstalování *Necrodoma* se můžete ponofit do hlubin klastrofobických chodeb v *Descent Test Flight*. Trilogii *Duke Nukem 1-3D* asi také není třeba predstavovat, poslední díl je otezán o dvě epizody. Již ne tak notoricky známá, ale právem oceňovaná hra *Terminal Velocity* je také bohužel přítomna jen v sharewareové verzi, obnovené

(a zlevněné) vydání by neškodilo. Pro mladšího nebo sklerotické čtenáře podotýkám, že se jedná o krizečen mezi *Descentem* s několika jinými tituly, s neustávajícím tokem nepřátele, vcelku slušnou grafikou a hlavně vysokou hráteřstvem. Nakonec jsem si nechal *Warwind* (opět pod W95), tedy strategii, ve které povedete společenstvo velmi odpudivých tvorů proti ještě odpudivějším. *Warwind* se k výše zmíněným titulům příliš nehodí, ale změna je život. Proč autoři nezařadili kupř. demoverzi *Terminatora* nebo *Cruasadera*, tedy čistotkrevných a přitom kvalitně zpracovaných her pro otrlé, toť otázka.

Z Deathware mám asi tento pocit: že se *Mindscape* rozhodl režovat v již několika přezenčeném pisku. Nefikám, že je na tom něco špatného. Konec konců, záleží hlavně na Vašem postoji. —Rattle

Minimum: 486DX/66, 8 MB RAM, 2x CD. **Testováno na:** Pentium75, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, 6x CD, SB16.

Emperor of the Fading Sun

Panzer generál ve vesmíru.



Katedrála, kde to všechno začalo.



Nechcete domů na chov větvele?



Neúspěšné tažení.

Je tu zase jedna strategie, která by mohla dostat přívízko „General“. Ale začněme od začátku. V roce 4550 AD první vládce známého vesmíru Vladimír I dostał korunu od Grace ve svaté Terre a na místo byl mrtvý (je to hezky vidět v intru). Nyní v r.4956 AD je vesmír opuštěný a temný. V regentství se všichni lidé připravují na volbu nového regenta. Ale časy se mění, slunce známých světů začínají vychládat a mnozí mluví o tom, že je to předzvěst Armagedonu. Pár šlechtických domů si ale usmyslelo, že by to bylo lepší jako za časů Vladimíra a tak se rozhodly, že celý známý vesmír spojí v jedno Impérium. Lidský vesmír byl řízen pravidly jednotlivých společenství a žádný adept na regenta se neodvážil prohlásit sám sebe za Imperátora. Ale většina lidí si mysla, že lidstvo potřebuje silného vůdce, který by se zasloužil o konec nastavující skázy Imperia. Regenti předními byli jen figurky, schopné maximálně uklidnit sporы uvnitř jednotlivých společenstev a to nebylo dobré. Proto se rozhodlo, že hlavním z regentů bude ten nejlepší ze všech pěti šlechtických domů.

Tak, toto je příběh vesmírné strategie nazvané *Emperor of the Fading Sun* (dále jen *EFS*). Na začátku jsem říkal, respektive psal, že by mohla mít přívízko „General“. Je to taktéž turn-based strategie, kde plocha je rozdělena na hexa-políčka. Vý jako pán jednoho z pěti domů, se musíte tedy využívat nahoru. Postup na míso Imperátora je veden formou vyfazovacího boje, tzn na začátku je pět domů, vy si vyberete, za který chcete bojovat a pak to jde ráz na ráz. Samozřejmě ne takhle rychle. Když zahajujete hru, vyberete si jeden ze tří obličejů a jméno. Pak se vám ukáže mapa vaši pevnosti a můžete začít. Nejdříve si musíte vybudovat ochranu proti útokům ze země, vody, vzduchu. Budete produkovat zeměříce, stavějící různé stavby, inženýry vyvíjející nové technologie, vědcé bádající v neprozakomplexních oblastech atp... Na začátku každého asy ze 3 kol máte na výběr, v čem byste chtěli bádat. Například technologii cizáku, mikrobiologie, psychologické pouky atd. Později můžete jednotlivým domům posílat vzkazy formou výměnného obchodu. To znamená pošlu E-Mail, že ty



Tak, a ještě obrázek z outra.

a všechny postavy jsou ručně kresleny, což mi sem vůbec nesedí. Renderované, správně kreslené prosířidi mi k sobě moc dohromady nejdě. Zvukově je to na slušné úrovni, pohyb vojáků ad., ale jinak je spíše ticho po příslivém. Takže toto bych také neocenil příliš kladně.

Myslim, že tato strategie nebude pro lidi, co mají rádi Warcraftia. Ale pro jedince nadšené Panzerem, Alliedem a Fantasy Generalem je to to pravé. — Taurus z Nemédie

Minimum: 486DX2/66.16 MB RAM, 2x CD, Myš, DirectX kompatibilní videocard, 40 MB HD, Win95. **Testování na:** Pentium133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 3D akcel, Win95, DirectX 3. **Poznámka:** Využívá pouze 256 barev, jinak se zhroutí, často padá.

NBA 97 Live

Býci z Chicaga opatrně rozehrávají. Armstrong sehrává Myersovi, který okamžitě nahrává Kukocovi. Ten chvíli dribluje a pak sehrává na nabíhajícího Jordana. Ten v letu chytá míč a smečujééé!!!!.



Podtitulek by mohlo naznačit, že *NBA 97* je jen pro fanoušky basketu, ale není to tak, jak by se mohlo zdát. V poslední době firma *Electronics Arts* vypustila do světa další kolekci sportovních her, tentokrát s koncovkou 97. Jedná se samozřejmě o hry *FIFA 97* a *NHL 97*. S menším opožděním vychází i další pokračování skvělých simulací basketu *NBA 97*, *NHL 97* byl podle spousty lidí nejlepší sportovní hrou tohoto roku a já se též pokusím vás přesvědčit, proč *NBA 97* je stejně dobrou, ně-li lepší, sportovní hrou a proč je podle mě EA jedním z nejlepších tvůrců počítacových her za poslední dobu.

Co je to ta NBA? NBA známá National Basketball Association a je to organizace, která sdružuje nejlepší basketbalové hráče světa. NBA však není pouze sport, ale i peníze. Spousta peněz. Podíváte-li se například na

hvězdu NBA Michaela Jordana, který za pouhý jeden svůj výskok vydělává něco kolem deseti tisíc dolarů, zjistíte, že v NBA se točí opravdu hodně peněz. Milióny fanoušků po celém světě, kteří jsou ochotni zaplatit za sebenemší hluoust tykající se právě té jejich hvězdy, dokazují popularitu tohoto sportu nejen v Americe, ale po celém světě. A tak to není jen v NBA, ale i v NHL a tak se firma *Electronics Arts* již několik let snaží z tohoto fenoménu vytěžit co nejvíce a umožňuje svými hrami fanouškům těchto sportů se také zúčastnit sportovních zápolení těch nejlepších v NBA, NHL či FIFA.

Jak to dopadlo tentokrát? Jelikož jsem velký fanda NBA a basketu se věnuji i aktivně, jsem z *NBA 97* doslova unesen. V EA odvedli opravdu skvělou práci a můžou být hrdí. A na co že mají být hrdí?

Vezmeme to popádku od přepracovaného menu, přes grafiku, zvuky, hudbu, ovládání až po různé serepetičky jako editace hráčů,

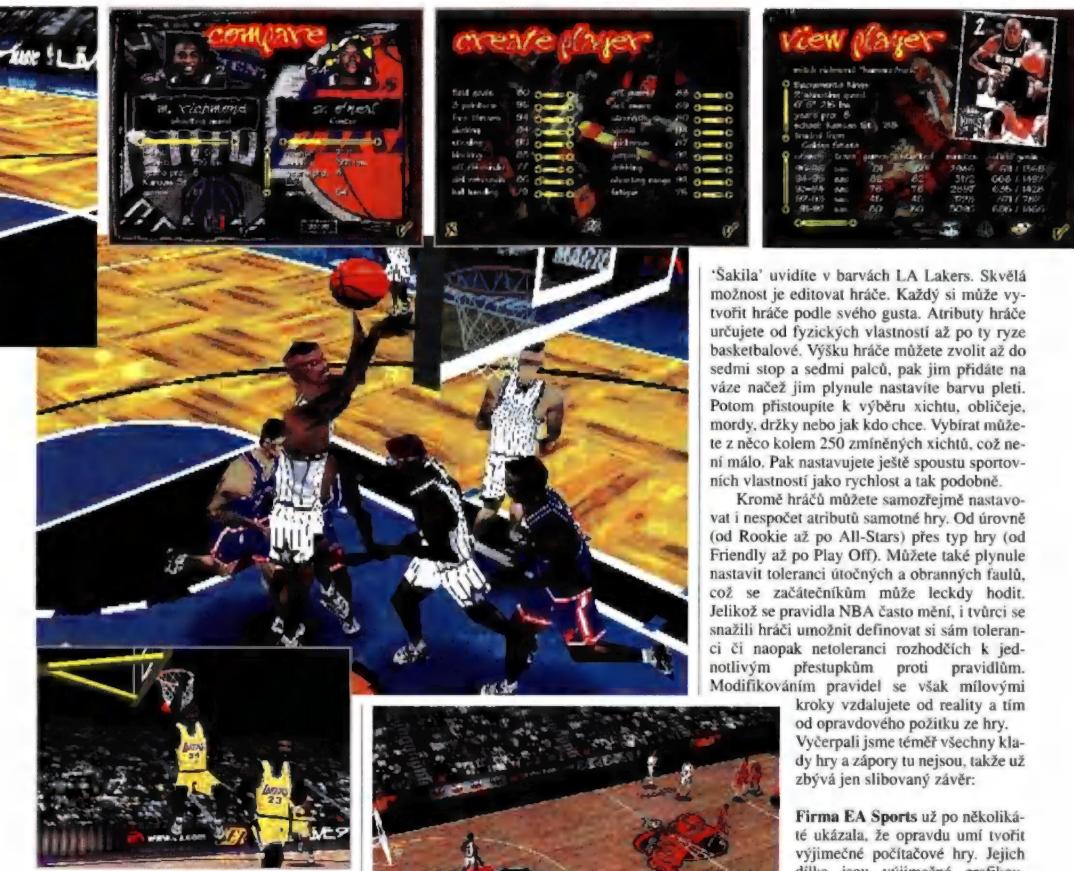
statistiky a skončíme euforickým závěrem.

Tak nejdříve menu. Menu autoři kompletně předělali a podle mě k lepšímu. Totálně ujeté nápisy a volby perfektně vystihují atmosféru hry i basketu jako takového. Grafika je udelána ve fréch rozlišeních. V nejvyšším rozlišení to vypadá skvěle. Palubovka se leskne, hráčům je vidět jméno i číslo na dresu a dokonce lze hráče poznat i podle obličeje. Pro opravdové basketbalové fanovy by neměl být problém poznat Shaquilla O'Neila, Michaelu Jordana, Scottie Pipenu či jiné známé hráče NBA. Můžete si vybrat z osmi kamer, které snímají hru a můžete si také vybrat velikost ZOOMu. Pro urychlění hry můžete vypnout některé věci



jako ve spoustě jiných her. Nejlepší na celé grafice je zpracování a animace hráčů. Hráči jsou 3D a také se jako 3D chovají. Realistické pohyby jako u opravdových hráčů, příhrávky za zády, klamání tělem a nespouštěný zakončovacích 'SLAMu' - to všechno je skvěle zpracované. Když vidíte, jak se hráči realisticky pohybují, cítíte se opravdu IN. Grafika je tedy na výbornou.

Se zvuky je to podobně jako s grafikou. Jsou také velmi realisticky zpracovány, a tak vás celou hru provází dribbling míče, klasické vrzání podrážek po parketech, zvuk míče, odrazujícího se od desky koše, a následné zašustění síťky při koší. Skvělý je též komentář a vý-



roky rozhodčího, ale to už jistě znáte z ostatních titulů od EA Sports. Také zvuky v menu jsou ryze basketbalové. Autofit získávají za zvuky opět vybornou.

Pokud jste slyšeli hudbu z NHL 97, pak jistě tušíte o co půjde tentokrát. Hudba z NHL 97 je opravdu vynikající (jeden můj kamarád si ji dokonce nahrál na kazetu a teď chodí po škole se sluchátkama v uších a každému dává povlechnout a přá se jestli uhládnete co je to za skupinu) (je to Festr, ten kamarád). V NBA však jde o něco jiného než v NHL, a tak i hudba se nese v jiném duchu. Není to již dravy rock, ale hravý hip-hop. Je to sice ohraň písnička, ale v EA Sports opět na vybornou.

Ovládání je jako obvykle snadné a sedne snad každému. Šípky plus střelba, příhrávka a rychlejší běh to máme... sedm tlačitek a tak vám zůstanou ještě tři prsty na rukou na dělaní čehokoliv co vás napadne (omluvávám se jedincům se sníženým počtem prstů a sníženým či žádným smyslem pro humor, legraci či oboje).

A teď přijde nejsilnější stránka hry a to statistiky hráčů a týmu. Ve hře naleznete všechny hráče NBA a jakmile je naleznete, vybafine na vás jeho xicht v podobě fotky a přehrše čísel, které o hráči prozradí i věci, které on sám neví. Dozvите se všechno od postu hráče (útok, obrana atd.) přes počet trojek na zápas až po počet odvrácených zápasů v sezoně. Jsou tu informace několika let zpátky a překvapí tak aktuálnost zařazení hráčů. V době, kdy jsem se dozvěděl o přestupek O'Neila z Orlando Magic do Los Angeles Lakers už bylo ohlášeno vydání NBA 97 a vzápětí jsem se přesvědčil, že tvůrci této přestupy neignorovali, a tak v této hře už

‘Šakila’ uvidíte v barvách LA Lakers. Skvělá možnost je editovat hráče. Každý si může vytvořit hráče podle svého gusta. Atributy hráče určujete od fyzických vlastností až po ty ryze basketbalové. Výšku hráče můžete zvolit až do sedmi stop a sedmi palců, pak jim přidáte na váze načež jim plynule nastavíte barvu pleť. Potom přistoupíte k výběru xichtu, obličeje, mordy, držky nebo jak kdo chce. Vybrat můžete z něco kolem 250 zmíněných xichtů, což není málo. Pak nastavujete ještě spoustu sportovních vlastností jako rychlosť a tak podobně.

Kromě hráčů můžete samozřejmě nastavovat i nespěchet atributů samotné hry. Od úrovně (od Rookie až po All-Stars) přes typ hry (od Friendly až po Play Off). Můžete také plynule nastavovat toleranci útočných a obranných faulů, což se začíteneckům může leckdy hodit. Jelikož se pravidla NBA často mění, i tvůrci se snažili hráči umožnit definovat si sám toleranci či naopak netoleranci rozhodčích k jednotlivým přestupkům proti pravidlům. Modifikováním pravidel se však milovými kroky vzdalujete od reality a tím od opravdového požitku ze hry. Vyčerpali jsme téměř všechny klauzy hry a zápory tu nejsou, takže už zbývá jen slibovaný závěr:

Firma EA Sports už po několikačeté ukázala, že opravdu umí vytvořit výjimečně počítačové hry. Jejich dílka jsou výjimečně grafikou, hudbou, zvuky a vším možným, ale to, co láká miliony hráčů po celém světě, není technické zpracování, ale absolutní hráteľnosť téměř všech titulů od této skvělé firmy. Jejich hry potvrzují názor mnoha lidí, že hráteľnosť je jednou z nejdůležitějších věcí na každé hře. Proč trávime bezesennou noc u počítače? Ne proto, že se nám líbí grafika, ale proto, že hra nás baví a nepustí svoji hráteľnosť. Chlapci z EA však dokázali sklobit výborné technické zpracování se skvelou hráteľnosťí a vytvořili tak výjimečnou hru - basket par excellence. To vše. —Case

Minimum: 486 DX4/100, 8 MB RAM, 4x CD. Doporučeno: Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB16. Testováno na: 486 DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB AWE64. Firma: Electronics Arts, leden 1997. Poznámky: Hra beží ve třech rozlišeních, a tak se hýbe i na pomalejších počítačích. Pro opravdový požitek z hry se však hodí spíše rychlejší stroj, neboť v LOW rozlišení to už není ono.

The Mutation Of J. B.

Jaj držte ma dva tri, lebo ich pet šest pobijem.



Adventure ve starém stylu dnes již sotva naleznete mezi novými výtvory herních mamutů. Slovenská partička Invention se ujala nelehkého úkolu stvořit adventuru dobrou, nelehkou a hlavně v klasickém stylu ručně tvorbených animací, 2D kreseb a vykrajík zábavy v nám srdci blízkém jazyce slovenském. Úkol by o to těžší, že MOJB musel obstat pouze na domácím a našem trhu. Jak se to těm kluciňom slovenským povedlo, to se hned uvidí.

Probudil jsem se v pář jedenáctý a musím vám říct, to ráno nestalo ani za zvrdlej rohlík. Ozdobil jsem si ksicht cigárem, prožepři vočka a pustil na povzbuzenou Floydy. Zornice mi padla na stůl, kde ležela placka s džemem. No jo, Pepa to chce do neděle, dneska máme úterý, tak se na to vybodnu a padu radši navštívit zahrátej pelech. Stejně nemám nic jinýho na práci.

Když se jednou hošek jménem Johny ráno probral, zjistil, že je prase. Protel oči, zatřásl



tak nevidí. Úkoly, s nimiž se budete setkávat, jsou z devátačedesáti procent řešeny neutíhounou logikou, že by mohl i Columbo závidět. Zbylé procento se choulí v koutku ve společnosti několika kratických záseků, které pomůže vyfoušit chvíliku odpočinku, relaxace a následného přemýšlení a vzpomínání.

Zé záhadného dívodu se mi otevřely oči. Venku bylo zataženo a mraky visely nad Prahou tisínci nízko. Bylo sro a v okolních paneličkách se svítilo. Kouk jsem na hodiny. Pál šestý a pořád to vypadá na středu. Sakra spánek. Záda se, že je čas na snídani, řek? jsem si a dal si káfe s cigárem. Zazvonil telefon. Než jsem donutil své přespále nožky k pochodu, dotyčná osoba zavéstila. Budu si muset pořídit mobil.

Clověk by ani neřekl, jak může být adventura rozsáhlá. Pár dnů hrani a pořád jsem se nehnul. Druhá část hry je sakra rozsáhlá, dám ti zábrat. Sejvú se mi hromadí desítky a pořád člověk nemůže na nic přijít. Jak již vyplýnulo, hrá dve části. Ta první se odehrává v městečku beze jména a druhá na planetě Ladea. Pokud nevete, tak za všechno můžou ufoni. Jak jinak.

Šmářák, já z toho zevoknu. Ta růžová postavička na monitoru mi leze na nervy. Už nemáu. Pál čtvrtý ráno. Eště, že jsem se vyspal do růži., do modra. Sakra čtvrtek. Do neděle mám jenom tři dny a to nevím, jak



hlavou, ale obraz v zrcadle nezmizel. Pořád vypadalo jako růžolící sele. Vypadalo to na problém. Bude s tím muset něco udělat.

Nekdo mi svítí pod víčka nepříjemně se tvářícm světlem. Byla to středa. Ježíš, tak brzo, dyk je teprv devát ráno. Vodpal!

Cesta Johnyho nebude nikterak lehká, což vám dokáže prvních pár minut hrani této gemesky. Naštěstí se povedla věc, která se hned

podou tipat obrázky. Ach jo. Kafe mi došlo, ta-bák není, všichni spí, komu bych tak zavolal. Nejevi si to jako dobré napad. Jedně, že by - ml? Nendividim růžovou. Du spát, hej, vzbudte mě na Dallas!!!

Ten deník píšu jenom proto, že se vůbec nemůžu chytout a napsat něco pořádného o týle perfektní hře. Nakonec se chytím jak jinak než u techniky. Hra je na jednom CD, to bezesporu. Hudba je vmačknutá jako klasický soundtrack a kdybyste si ji chtěli náhrad, máte příležitost. Dá se dokonce říct, že stojí za to. Horší je to ale ze zvukem. Doprovodná echa jsou na přijatelné úrovni, ale co mi však zarazilo je mluvná řeč. To, že všechny postavy mluví snad jediný člověk s obdivuhodným rozsahem hlasu, není vůbec ovšem. Možná, že je to inovace, ale ta se mi vůbec nelíbí. Občas se stává, že se v řeči poněkud zasekává, zejména když si nastavíte jinou rychlosť v optivotech. A grafika? No, nádhera. Klasické 2D malby s překrásně oprášenými animacemi ve stylu *Monkey Islandu* nebo *Indiana* jsou přesně to pravé, co potřebujeme na povzbuzení mezi multimediálními braky, které k nám chodí v pravidelných intervalech. Co vám mám povídат. Slzy vstoupily do mých očí, když jsem spatřil klasickou grafiku 320x200 ve 256 barvách. Ách! A to provedení. Hmm. A co nakonec techniky? Hra vás obere o 47, resp. 210 MB disku, pokud si tak zvolíte. A to není zas tak strašný, co říkáte?

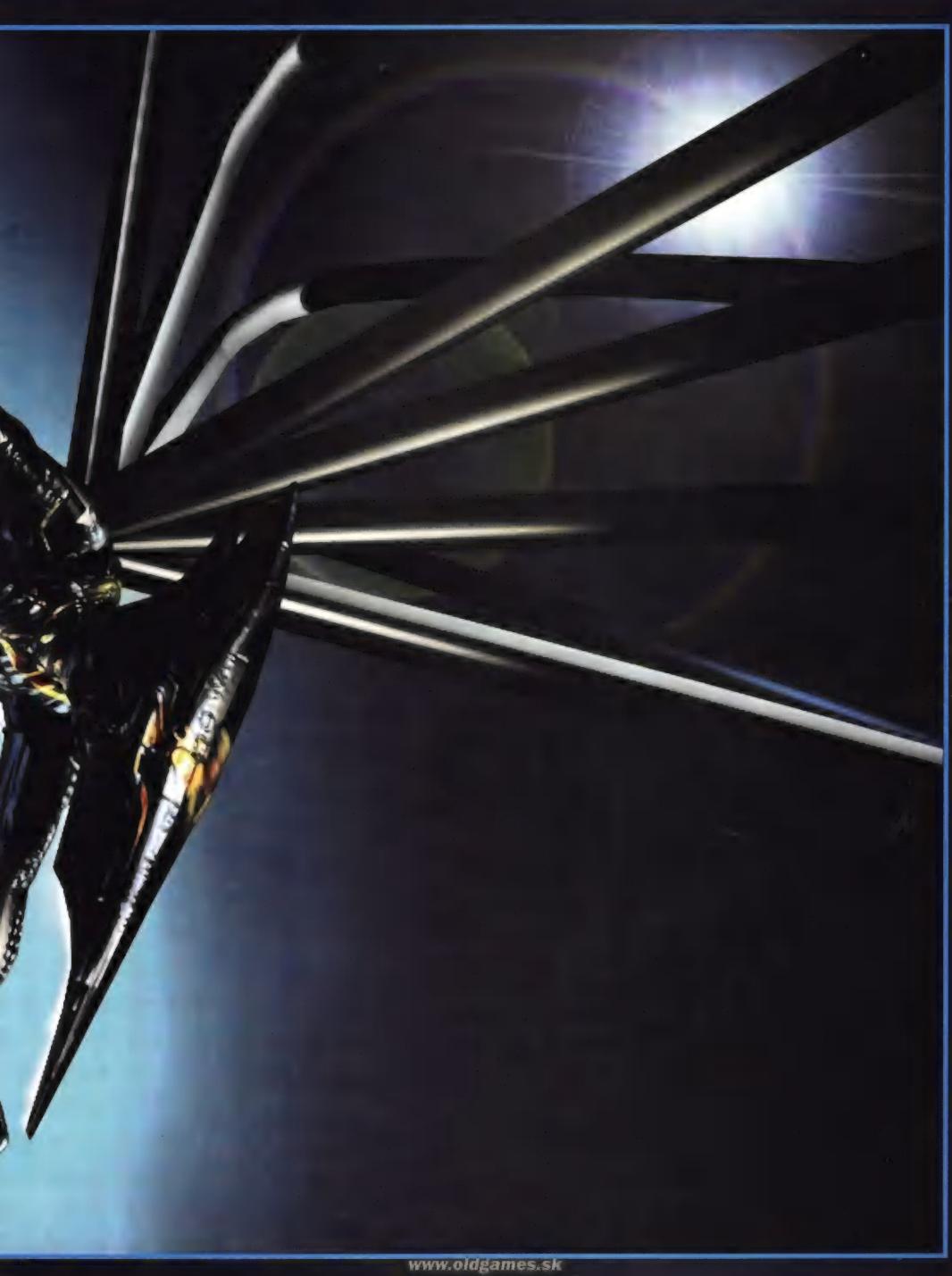
Zase tma! Nevidím vůbec nic. Dneska je Valentýna a já už mám před očima jenom tu růžovou. @ & \$%'! !! Už i ty Straiti mí lezou na mozek. Hra se chýlí už snad! ke konci. Pepe, cos me to pověsil na krk? Zvoní telefon. Tentokrát jsem to stíhnu. Byl to Pepe. Ne, ještě jsem ani nezačal, ale do neděle to stíhnu. Bez obav. Je osum večer a já dřepím u počítače. Zachraňte mě!

Na závěr této značně pochybené jakoby recenze vám musím sdělit svůj názor. *The Mutation Of J. B.* je dobrá hra. Zaváni starými časy a plníasi i něco nového. Sympatická na ní je, že ji rozumíme úplně všichni. Ze je super hratelná, zábavná a i přes vytíknuté nedostatky kvalitně udělaná. Berte to!

Zvoní telefon! Slyšete, zvoní telefon! Zase jdá. Stíhám to. Je to kamardík. Zve mě na páry. U mě. Zajímavé. Mozek odmítá spolupracovat. Dobrě, přijedu pro vás. Beru si klíčky od auta, vypínám počítac a doufám, že semafory svítí stále ještě červeně a růžové portály na ulici co nejmíň. Áť žij Valentýn! Proboha! Zase telefon. Už ho neslyším. Jsem pryč!

—Karel, když Roger T.

Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD. **Testováno:** Pentium/133, 16 MB RAM, 4x CD. **Firma:** Invention/Neo, leden 1997.









Worms United

Malí růžoví červíci jsou tu znova - sjednoceni.



Hlášení růžových červů, čas: 12.06.54.
„Generále, naší neořenění červi dorazili na místo M v čase Č. Vše vychází podle plánu. Nepřátelské jednotky nejsou v důhledu. Končím.“

-Hlášení fialových červů, čas: 12.08.01.

„Hej seď, naši chlapy jsou na připraveny na svých místech. Všichni mají dobrou náladu a budou chránit naše barvy do posledního muže. Takže končím.“

-Hlášení růžových červů, čas: 13.06.54.

„Generále, červ Humhal lokalizoval první nepřátelskou jednotku - červa Gregoryho, a zasáhl jej bazukou, přímo do ramene. Červa Gregory je ještě schopen boje. Končím.“

-Hlášení fialových červů, čas: 13.07.34.

„Sakra! Sebe Gregory to dostal! Newman ho ale pomstil a natrhul tomu jejich šmejdrovi vocas cluster bombov. Je tuhej! Končím.“

-Hlášení růžových červů, čas: 13.19.12.

„Generále, začalo to být drsné. Humhal je mrtev a Janosik má taky dosyp. Vyzkoušeli jsme je oklamat a teleporovali jsme Švejká do jejich zad, ale zatím nevíme jak to dopadne. Končím!“

-Hlášení fialových červů, čas: 13.36.19.

„Sebe ted jede do tuhyho Bradley, Gregory a Spoon jsou hotový. Zbyl jsem tu sám, ale našel jsem lékárničku, takže jsem fakt v pohodě. Jejich rady taky prořídly, a proto už nikoho nevidím. Ještě se ozvu, přece mě nedostanou takový zelenáč.“

-Hlášení růžových červů, čas: 13.38.45.

„Generále, tady Švejk. Ostatní jsou mrtví, a tak jsem tu sám. Jsem v nepřátelském území, ale nikoho nevidím - asi mají také stráty. Připravuj si UZI gun, myslím, že se bude hodit. Končím.“

-Hlášení fialových červů, čas: 13.45.25.

„Sebe, voni jsou snad všichni tuhý. Nikoho tam nevidím. Končím.“

-Hlášení růžových červů, čas: 13.48.56.

„Generále, mám na mušce jejich kapitána. Vypadá nezraněn. Použiji tedy cluster bomb a jestli se dobré trefím, mohu bych ho zabít. Končím.“

-Hlášení fialových červů, čas: 13.49.00.

Uaaaaadáaghrrrrghsakrajkhgoouggummummm...glo.glo.glo...

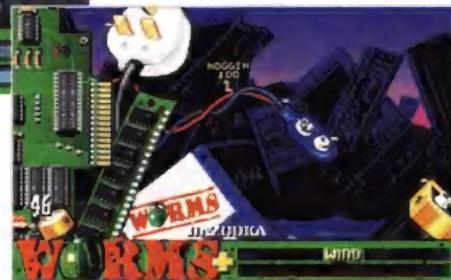
-Hlášení růžových červů, čas: 13.49.45.

„Generále, já ho dostal! Netrefil jsem se sice úplně přesně, ale spadul do vody a utopl si! Hurd! Vyhrali jsme! Co je to?! Auvaaj!.....“

-Hlášení bledě modrých červů, čas: 13.49.48.

„Vaše veličinost, naše jednotky spatřily nepřátelského růžového červa v sektoru B12OPP6557 a s nesčetnouho ho. Podle známek jsme jej identifikovali jako kaprála Švejka. Končím.“

Ti malí růžoví prevítí jsou tu znova. Je jich hrozná spousta a jsou po zuby ozbrojeni. To ovšem nemění nic na tom, že se nám vůbec nzměnilo. Pořád jsou stejně osklívají, pořád stejně pitomi a pořád mají hloupé poznámky. Tedy, abych nelhal, jsou tu jistě (velmi malé) změny, jako například pasti na balících se speciálními zbraněmi, lékárníčky, různé náhrubní kameny, a více vícejazyčných průpovídek, ale to je asi



vše v čem se Worms United liší od ostatních Wormsů. Nesmím ovšem zapomenout na jejich jednotu - jsou to přeci Worms United.

Nemám rád, když se druhý dil hry nelíší od prvního. Nemám rád, když se třetí dil nelíší od druhého, a už vůbec nemám rád, když se ty tři díly vzhledem nelíší. A to se právě Wormsů stalo. První dil byl výborný - spousta zbraní, spousta červů a nevyčerpatelná zásoba prostředí, vždyť to snad ani nejde zdokonalovat. Leda když přibyly nové zbraně, když se zlepšila grafika a když červové uměli nové věci, ale ně i toho se Worms United nenajdete. Worms United jsou totiž trpánka kopie prvních, možná druhých Wormsů, s patrnými vylepšeními a s nimiž, pokud je máte doma, si plně vystačíte. —Mrkvoslav Pytlík

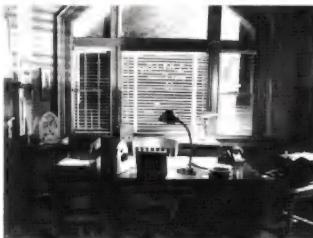
Minimum: PC 386, 4 MB RAM, 2x CD. **Testováno na:** Cyrix386/100, 8 MB RAM, 2x CD. SVGA. **Firma:** Team 17, únor 1997.

Noir: A Shadowy Thriller

Černobílá detektivka se skvělou atmosférou!



V Jackově šuplíku lze ledacos nalézt.



Jackova kancelář



Grafika je prostě boží.



Słoup veiklánů.



Město je skvěle zpracované.



Čínská kultura v americkém městě.

Ochrana tajného přstroje.

Philip Watkins, majitel firmy Watkins Cryptography, požádal Jacka o ochranu kanceláře při vývoji tajného dekódovacího přístroje.

Čínský kontakt v Čínské čtvrti.

Jackův práškač z Chinatownu, Charlie Kwan, řekl Jackovi něco o zmizelém balíčku, který má co dělat s místní mafii.

Holt se do toho budu muset pořádně vložit, jinak se může Jackovy něco přihodit. Jestli se už nepřihodilo.

Out. Když jsem o hře poprvé

slyšel, napadlo mě, jestli černobílá hra není spíše krokem zpět. Když jsem si ji potom přinesl domů, zpočátku jsem nevěděl, co si o hře mám myslit. Intro, které dobře navozuje atmosféru nočního města čtyřicátých let, je sice fajn, ale je trochu krátké. Znicehonic se na obrazovce objevila statická černobílá fotografie. Zjistil jsem, že jsem v kanceláři Jacka Slaytona, a tak chvíli klikám a tím se po kanceláři pohybuj. Seberu pář předmětu, poslechnu si vzkaz na jakémákoli záznamníku a vzápětí zjišťu, že ve hře není žádný inventory. Po chvíli hrani mě však napadá, že to vůbec nevadí, že je to dokonce docela fajn. A po další chvíli hrani mě napadá, že ta hra celá je docela fajn. Co fajn. Je přimo skvělá.

Už od ohlášení tohoto projektu všichni netrpělivě čekali, jak tato černobílá adventura firmy *Cyberdreams*, dopadne po stránce grafické.

Proč je to skvělé? Něco takového si ještě žádná firma nedovolila, a tak jsme byli zvědaví, co se z toho vyklubá. A vyklubalo se. Vykubala se z toho parádní černobílá detektivka s bezvadnou atmosférou, o které je v dnešní době tak trochu nouze. Tvůrcům se podařilo vystihnout atmosféru Los Angeles ve čtyřicátých letech a napodobit umělecký směr tehdejších let nazvaný „Film Noir“. Zpracování hry vlastně není tak dobré, jak by se z předešlých několika vět

Smrt Pegasova.

Milionář Charles Winthrop z Pasadeny si Slaytona najmul, aby vyřešil smrt závodního koně jménem Pegasus. Kříž jednoho dne vyhrál důležitý závod, ale druhého dne byl nalezen mrtev ve své stáji. Vypadalo to jako infarkt, ale u trénovaného závodního koně je to velmi nepravdopodobné.

Maxova vzácná kniha.

Jackův dobrý přítel, Max Englehart, jednou do kanceláře přinesl vzácnou německou knihu. Po Jackovi chtěl, aby zjistil, jestli nejde o nějaký obzvláště vzácný spis.

Wo-Tan, pes za všechny prachy.

Hvězde němého filmu, Agnes Simon, se ztratil její miláček. Její ztracený pes je jedním z nejuspěšnějších postav Hollywoodu. Jmenuje se Wo-Tan a paníčka si ho velmi cení.

Ztracená deeruška

Nepříliš pocitný zbohatilík Harrison Smith si Jacka najal, aby nalezl jeho ztracenou deeru Alice. Ačkoliv pochází z bohaté rodiny a doslal se do dobrého vychování, byla naposledy viděna v nočním klubu Scheherezade, jenž je jedním z center zločinu v Los Angeles.



Výhled na Hollywood.



Je libo cestovat?



Billboard!



Noční Los Angeles

mohlo zdát. Nádherné, ale stále jen obyčejné fotografie, minimální ozvučení, hudba jen občas. Tak co je na téhle hře tak skvělé? Atmosféra! Ano, je to atmosféra. Temné uličky nočního města plného zločinu doslova nabáhají hráče. Když se procházejte po tichých částech města v naprosté tmě, poznáváte teprve co je pravá atmosféra dobré detektivky. Atmosféra, to je to co, v téhle hře kraluje.

Jak se to hraje, vypadá a vůbec. Hra je videná z vlastního pohledu, což je dnes stále častější způsob zpracování adventur. Klikáním se pohybujete po jednotlivých místnostech. Každá místnost či lokaci je však rozdělena na několik pohledů, z něhož je možné se dostat do dalšího mista. Znì si to sice dobré, ale občas po hodině klikání objevíte v malém pokoji úplně nové místo.

Celková interakce s okolím spočívá v chopení po lokacích a hledání předmětu na které reaguje kurzor. Žádný inventory tu není. Předmět se automaticky zvolí při kliknutí na místo, kde se dá použít. Také interakce s lidmi je jen jednostranná.

Také cestování je řešeno velice jednoduše. Až v kanceláři objevíte mapu, jednoduše stačí kliknout na lokaci, kam chcete cestovat, a podívat se na filmček. Na nejjednodušší obtížnost můžete také cestovat při kliknutí na nějaký předmět (soška v kanceláři, obrázek domu ve stojí).

Sklovení fotografií s počítacem vytvořenými předměty dopadlo skvěle. Na fotografií nepoznáte normální předměty od těch použitelných. Autoři si s tím museli dát opravduvou práci.



Šíl byste tam v noci sami?

a atmosféra *Noir* se nedá popsát slovy. Ta hra vás nebude bavit hned od začátku, ale až vás vtáhne do děje a vy se budete dozvídат více a více o Los Angelském podsvětí, tak pak vás do slova vtísne do křesla.



Z hvězdárny je pěkný výhled.

Co fici na závér? *Noir* je technicky dokonalou hrou se skvělou atmosférou. Není to sice klasická adventura, ale pokud máte u her rádi působivou atmosféru sklovenou s výborným grafickým zpracováním, bude se vám *Noir* líbit, stejně jako se líbil mě. —Case

Minimum: 486DX/66, 8 MB RAM, 2x CD, 10 MB HDD, SVGA, Win95 nebo Win3.11, Windows kompatibilní zv. karta. **Doporučeno:** 486DX/66, 16 MB RAM, 4x CD, 10 MB HDD, SVGA, Windows kompatibilní zv. karta. **Testováno na:** 486DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, Windows 95, 1 MB VGA, SB AWE64. **Existuje na:** PC, MAC. **Firma:** Cyberdreams, leden 1997.

Testament 2.0

První česká 3D hra, po mnoha potížích, konečně vychází.



Lepší engine, lepší grafika. Je tomu už rok, co byla na stránkách Excaliburu uvedena hra *Testament*. Měla to být první česká 3D akční hra na trhu. Nevím, či to byla vlastní chyba, ale na český trh se *Testament* nikdy nedostal. Mezičím projektoval o projekt zájem německá firma, která *Testament* v německé verzi uvedla. K nám, českým amigistům se hra konečně dostává prostřednictvím firmy *Insanity*, která sama hru spáchala. A to ve verzii 2.0, která je v podstatě stejná, má však některá vyplacení. Koncepčně zůstal *Testament* tou samou hrou jako před rokem. Stále se jedná o 3D akci využívající plachy engine známý ze staré klasiky *Wolfenstein 3D*, s texturovanými stropy a podlažími. Hlavní změny oproti staré verzi spočívají v optimalizaci strojového

kódů a tudiž zrychlení enginu na strojích s výššími procesory až na 50 snímků za sekundu. Nejvíce viditelnou změnou je grafika. Nejen že je dosaženo mnohem lepšího rozlišení 1x1 pixel (stará verze obsahovala maximálně 2x1 pixel), ale byly použity nové textury. Byly také odstraněny některé dílčí nedostatky (obtížné strefování se do dveří apod.). Kompletně byly překopány zvukové efekty

a muzika, takže se vyplatí při hraní použít výkonnou reprodusovat. Pak má „*Testik*“ ještě větší grády. Díky všemu témuž zlepšovákům se *Testament* stal ještě více hratelnou a napínavou akcí, než byl před tím, která by nikomu z vás neměla uniknout. Nebývá zvykem hodnotit stejnou hru dvakrát, ale tady můžeme udělat čestnou výjimku. P.S. Doporučují vše. *Testament* je skvěle rychlý a hratelný i na neuříchlém A1200. (Pro zájemce zveřejňujeme adresu, na které je možné si *Testament* objednat za 300 Kč+poštovné: Filip Doksanský, Svéská 33, Praha 5, 150 00) —JayTee

Minimum: A1200, 2 MB RAM, HD nebo FDD.
Doporučeno: A1230, 6 MB RAM, HD. **Testováno na:** A1230/70, 18 MB RAM, HD. **Firma:** Insanity 1997.

Insanity - rozhovor

Filip Doksanský - koder, hudebník
Petr Kadlec - grafik, animátor

Na této stránce jsem pro Vás připravil rozhovor s polovičkou pravděpodobně nejlepší české programátorské skupiny pro platformu Amiga, Filipem Doksanským. Sešli jsme se jednoho sobotního večera v malém útulném baru na Smíchově.

J: Začneme tedy tvými osobními údaji.

F: Jmenuji se Filip Doksanský, na tomto světě se pohybuji takřka 21 let, nemám nic spojenečného s vojáky a jsem zatím svobodný i když zadaný. Mám střední vzdělání s maturitou obooru elektro. Mimo programování her, které v Čechách moc nevynáší, pracuji jako systémový programátor.

J: A teď něco co souvisí s počítací. Na čem jsi začal?

F: První počítací v mému pokoji byl legendární C64, to mi bylo 13 let. Programovat jsem začal až na Amige, nejprve to byla A500+ s přidavnou pamětí a harddiskem. **J: To ti ale dlouho nestačilo.**

F: To je pravda. Na pětistovce jsem se začal učit programovat, ale skutečnou hru jsem zádnou nestvořil, když nepočítam jednoduchou textovku *Lone Wolf*, kterou jsem spáchali s kámošem. Pořídil jsem tedy A1200 s turbokartou 030/40MHz v toweru, kterou mám dodnes.

J: Jak si pokračoval?

F: Vždycky se mi líbily 3D hry. Velice mě tehdy zaujal *Wolfenstein 3D* a mrzelo mě, že není na Amigu. Můj první pokus tedy směřoval stvořit jakýsi klon. Bohužel zůstalo pouze u pokusu, nebylo programovat docela umím, ale grafika není mou silou stránkou. Používal jsem v tomto Wolf-klonu textury ze skutečného Wolfa, ale nebylo to onto. Sháněl jsem tedy grafiku.

J: A od této doby se datuje tvoje spolupráce s firmou Signum a založení Insanity.

F: Ano, na mou poptávku zareagovala právě tato firma, díky které jsem se seznámil s Petrem Kadleckem a Radkem Volkem, který dlouho nevyrázel. Pak jsme s Petrem založili Insanity.

J: To už byly na světě první náznaky Vaši první komerční hry - *Testamentu*.

F: *Testament* vznikl vlastně skloněním měho 3D enginu a Petrovy grafiky. To bylo v době, kdy se vážně uvažovalo o vydání *Testamentu* jako komerční hry v Čechách.

J: Ale k tomu nikdy nedošlo. Jak to vlastně bylo?



F: Nerad bych tady rozmazával nějaké podrobnosti. Prostě dopadlo to tak, že Testament v té původní podobě vyšel pouze v Německu. Bylo to hlavně vinou české produkční společnosti, která se o Testament uměla nebo spíše nechála postarat.

J: Mezičím však Testament doznal mnohem změn a i ty jsi se ubíral jiným směrem.

F: Testament se neustále vyvíjel a vyvíjí. Změnilo se rozlišení, část grafiky i engine doznał mnoha změn. Neustálou optimalizaci a vyloďováním jsem dosáhl vysoké plynulosti i na holé A1200. Situace okolo Testamentu, nezájem a neperspektivnost projektu mě načas rozladila natolik, že jsem se rozhodl věnovat se platformě PC.

J: To byl tedy zásadní krok.

F: No spíš šok. Programovat pro PC je neuveritelná dřina. PC má sice velký výkon, ale nic, čemu by se pří troše dobré vůle dalo fikat operační systém. Rychlá grafika-ano, rychly procesor-ano, ale to, co já potřebuju ke své práci-ne. Programování v Assembleri není legrace a ještě si to ztěžovat jinými nechutnostmi. Ani nápad.

J: Jak to tedy checť řešit?

F: Vracím se na platformu Amiga s tím, že pokud bude zájem budu psát i pro PC. Hlavně se v zahraničí objevily dost firem, které Amigu podporují a je u nich šance, že naše projekty by se daly prodat. Dělat zadarmo se dá jen chvíli.

J: A pak není to motivace. Peníze jsou silný stimul. Myslív tedy, že se dá na hře pro Amiga vydělat?

F: Myslím, že ano, ale ne tady. Česká republika je dokonale zamofena vírem IBM kompatibilu a ta hrstka amigistů si spíše najde cestu

ke svému lokálnímu pirátovi než k prodeji originálek. Naproti tomu třeba v Anglii nebo Německu je to o mnoho lepší - to je naše šance.

J: To je škoda, že ve Vašich hrách neuvidíme češtinu, ale to není Tvoje vina. O Insanity vím, že netvoří pouze hry, ale vzniklo i nějaké demo.

F: Jmenuje se Graveyard a byl to pokus udělat zase něco jiného. Hlavně jsme měli několik nápadů, které se daly prezentovat pouze v demu.

J: Musím říct, že se ten pokus více než povedl. To demo je dost kvalitní. Uživatelé ExcaliburCD se budou už brzy přesvědčení, neboť připravujeme jeho uvedení na cover CD. Jaký ty máš vztah k demům a kodérskym skupinám?

F: Dema jsem měl vždycky velice rád a mám dodnes, zvláště když se mohou pochlubit nějakým neotřelym efektem či nápadem. Nejsympaticejší je pro mě The Black Lotus (TBL) a jejich demo Tint.

J: A od oblibených dem se dostáváme kvůli tvým koníčkům a zálibám.

F: Na prvním místě mých zálib je rozhodně moje dívka a kódování. Dále mám rád dobrou hudbu (Waltari, King Diamond, Paradise Lost) a dobré pítí (Krušovice 12, Jack Daniels, Absinth).

J: Tvoje nejoblíbenější hra a film?

F: Na PC je to rozrodně Dark Forces, to je hra, která je mym vzorem a chtě bych něco podobného napsat pro Amigu. Z amigáckých věcí Dynablastер, Jurský park a Breathless. Film, který se mi hodně v poslední době líbil, je bezesporu Dračí srdeč. Pak skvosty jako Pulp Fiction a Vrána.

J: A naopak, co tě nejvíce popudilo?

F: Z her uplně jednoznačně Duke Nukem 3D, takový brak sejen tak nevidí. Z filmů, které mě naštvaly snad jen Den nezávislosti, to jsem fakt nevěděl jestli se mám smát nebo brčet. Dál mě štve neobjektivnost časopisu Amiga Review a prosazování jejich oblibenců. Myslím, že z českých časopisů věnujících se Amige je neobjektivnější Excalibur.

J: O, děkujeme, snad neušneme na vavřinech...

F: No, abych zas moc nechváli... Mohl byste vycházet častěji.

J: Nemohu hovorit za vydavatele, ale snad už to bude OK. Apropos, jaké máš plány do budoucna?

F: Jak už jsem řekl libí se mi Dark Forces. Takže to bude hra s podobnou atmosférou,



ale ne Star Wars. Důležitá je dějová linie. Začal jsem vyvíjet uplně nový engine, který bude podle mého nejrychlejší na platformě Amiga. Dále hra bude obsahovat polygonové objekty a nepřátele (jako Quake), inteligenci nepřátele na vysoké úrovni a v CD verzi high-quality renderované sekvence.

J: To zni skvěle. Taková hra bude ale vyžadovat dost vysoké hardwarové nároky...

F: Počítám, že hratelná rychlosť bude dosažena na 030/50MHz s 4 MB fastRAM. Doporučuji však kartu 040/40MHz s 16 MB fastRAM. To vši, doby Motorola 68020 už skončily.

J: Taky jsem si všim. Ale to je vývoj. V každém případě se máme na co těšit. Co by jsi na závěr vzkázal čtenářům?

F: Kupte si Testament 2.0 a snažte se neplírat. Je to fakt frustrující, když se člověk s něčím moří a pak to všichni přitápe dvakrát za kus (viz zaslána novinářská verze starého Testamentu do redakce nejménovaného časopisu). Držte při sobě a měte rádi Amigu - zaslouží si to.

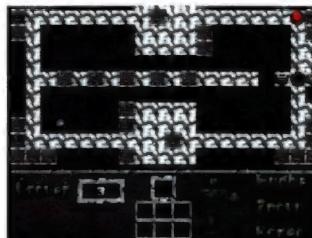
J: Díky za rozhovor a na zdraví! (P.S. Originál Testamentu 2.0 je možné objednat na e-mailové adresy glassim@mbox.vol.cz. Stojí 300 Kč+poštovné). —JayTee

Sinuhed

Tato hra logickou se právem zove a z Amigy pochází, štěstí baže převeliké necht Sinuheda provázi.



Přítel a přátelačky, dovolují si vám oznamit, že v zemi České, pro lid amigácký, pro potěchu všem a k radosti Boží, na svět přivedena byla hra. Je logická a námet svůj čerpá z dějin Vordonů, Skryvců a jiných rass, bájných pověstí a tajemných rituálů. Mám-li byt upřímný, už jsem nevěřil, že u nás existuje člověk, natož skupina lidí, kteří chtějí oblati smutné srdce amigistovo, v pro něj tak přetěžkých dobách, bez jasné výhledy na nejáký větší zisk z této činnosti. DC Crew náštěti otučmu zahájení a proto se na téhle straně můžeme setkat s jejich výtvořením s názvem *Sinuhed*. V první chvíli (než jsem přečetl manuál) jsem si myslil, že se hra hudeřoval v Egyptě, ale není tomu tak. Autoři hry si přapletkou vytvořili vlastní svět. Svět velice zajímavý a netradiční. Svět podivných tvorů, podivných jmen a ještě podivnějších zvyků a rituálů. Naprosté podrobnosti se můžete dozvědět z manuálu, který na české pomery má hlavu a patu (vid Petru Vochozku, Mirku Mrňo a další). Hlavní si autori hry uvědomili, že dobrý příbeh pomůže upoutat člověka i k ne zcela poutavé hře. A proto, kdo čtu manuály, alespoň ty české, zaseď k své Amige a spouštěj instal., dobre ví o co pojde. Mnoho z vás to ví také díky demoverzi uveřejněné na coverdisku časopisu Amiga Review. Kdo neví, může číst dál a hodně se toho dozv. Předem upozorňuji, že moja britská kritika bude tentokrát ještě britší než kdy drív, neboť ač jsem redaktor časopisu, kdybysti s *Sinuhed* nekoupil za vlastní peníze, nikdy byste asi tuto recenzi nečetli. Bude to tedy názor zákařnika, který vyplázl 350 Korun a teď se chce bavit. Bohužel jsem se začal bavit, ovšem v tom špatném slova smyslu, už když jsem spafil cover, tedy obal mezi milované novinky. Co je obal v každý. Hlavni to vědi výrobcu, a proto se snaží svoje obaly dělat atraktivně a pěkně, aby výrobek dobré prodali. A tak vim, co je to samovýroba a produkce her pro



Amigu v Čechách - jedním slovem práce skoro na nic. Ovšem to, co se mi octlo za mých tisícpadesát v rukou, se obalem nazvat nedá ani náhodou. Přepravní krabice ze sušenek Opavia obalený slabým papírem s potiskem splejený isolepou mě valz dech. Nevim, jakou roli v tomto projektu hraje firma *Atlantida*, která hru inzeruje a prodává, ale asi ne moc

podstatnou, neboť to vypadá, že celou produkcí si dělají doma na koléně sami autori. Překousnu obal a to doslova, neboť jinak se *Sinuhed* otevřív nedá a budu hrát Trh, hrrmrdrh, skub. Přesně jak jsem předpokládal, zbytky obalu zralé tak pro koč. Nu což, když vidím zbytky tu ještě obsah. Manuál, disky.... eeeeh... cože.... Rychle běžím za sousedkou, aby jako nestraný pozorovatel stvrdila moje zjištění. Pět instalačních disků, ale jakých disků. Oblenmant, ručně nastříhané lejblíky ani nevímám, co mi však přivodilo sdělení kolaps: čtvrtá disketa jakoby proti všem zákonomu přírody - ochranný plíšek vztýk! Tohle mi moje Amiga nesezíří, kříkám si. Nastupuje tedy šroubovák a kladvida. Ouukej, příležá. Krabice na jedno použití, ted i diskety, to je pěkné to pokračuje. Nejděvérá sahám po manuálu, který náštěti ač oxeroxovaný vypadá velice pěkně a je o něčem. Po úvodních procedurách jako instalace (bezbolestně), slíhděním intra, rozjížděním hru polohou Nová hra, S postavičkou *Sinuhed*, v pohledu jakoby z *Tower Assaultu* se očítám v místnosti, znázorňující mapu lokaci, které musí žabochťit projít. Jo, aby ulovil zpátky tu Knihu života. Level 1, harddisk buzk buzk, to jsem zvědav, co to bude. Blik a je to tady. Jeeeeee. *Sokoban*. Trochu jiné, ale je. První level br-

kačka, sebrat tele-prsten a hurá ven. Druhý těžší, jezdici plošinky, nic moc. Další šup s kamennem do díry. A tak dál tak dál. Houstne a houstne a mě se zavařují závity víc a víc. První svět je hotov a šup do dalšího. Jak tak přemýšlím a kombinuji, napadá mě: Tenhle *Sinuhed* je fakt dobrý. Nejdřív to vypadalo jako platič, ale spousta nápadů a kombi-



načních strandiček to od *Sokobanu* odlišuje. Ale za co autorům hry nejvíc děkuji je, že nemí mezi atributy zdolání úrovne zafazení čas. Ta neupřísněná časomíra, u her tohoto typu velice obvyklá, tady není a já za moc děkuji. Člověka to hned víc baví, když ví, že si může všechno dobré promyslet. Zábava tedy na jedničku. Alespoň do té doby, než projdu všechny úrovně. Ale i pak je tu součástí hry editor map, ve kterém si mohu stvořit úrovně jaké se mi zamanou.

Hratelnost a zábava je taky věc, díky které nekladu tolik důraz na grafické zpracování. Kdybysti měl grafiku hodnotit samostatně, dostala by poměrně slabý hodnocení, ale v kontextu s námičtem, a zábavou je učelně jednoduchá. Jestliže grafik má pro příště jestě co dohnájet, hubenbrik či ozvučovatel moje uznání. Těch circa 25 skladeb jsou hudebně zcela na výši a zasloužily by pouze lepší technické zpracování (s použitím Octamedu či jiného vicekanálového systému by získaly ještě větší působivost). Kdo že to psal hudbu... aaa, pan Radim Rezníček, hmnnn neznal jsem, ale rád jsem poznal. Když sečtu všechna pro a proti, peněz vložených do *Sinuheda* nelituji. Pod drsnou slupkou hnusného a nepřitažlivého obalu se skrývá dobré odvedená práce. Kdyby *Atlantida* uváděla *Sinuhedu* v pulotovém prodeji, asi by po něm moc lidí nesáhlo. Po zakoupení v zásilkovém prodeji už zákařníkovi nezbyvá než ho přijmout, přes balící papír de facto nic není vidět. Naštěti lze to nechutnost odhadit do odpadkového koše a na harddisku vám zůstane milá a zábavná hra. Alespoň to! P.S. Doporučeno firmě *Atlantida*: Vydějte *Sinuhedu* ve speciální edici jako součást Amiga Review s odpovídající cenou. Cover design AR, který povahuji jako jeden z nejlepších, *da Sinuhedovi* vizitku, kterou si zaslouží. —Jay Tee

Minimum: A500, 1MB RAM, HD - 4MB, (disketová verze se připravuje). **Doporučeno:** A1200, 2 MB RAM, HD - 4MB. **Testování na:** A1230T, 18 MB RAM, HD. **Firma:** DC Crew/Atlantida, 1996.

S.T.O.R.M.

Nasadte skafandry, nastupte do batyskafů (případně se naučte plavat) a vydejte se vstříc podmořským dobrodružstvím.



Horáký S.T.O.R.M. Nové a nové 2D akční hry se rodí jako houby po dešti, ovšem stejně jako tomu je u pravých hub, jen některé hry jsou jaksi jedlé. Hádejte, jaký je S.T.O.R.M.?

Správně, S.T.O.R.M. jedlý není. Ne, že by byl přímo jedovatý, ale je to takový hřib hořčák, kterého s jásotem objevíte, pak se chvíli radujete nad jeho krásným vzhledem a nakonec ho okusíte a 2D rychle odhodíte.

„Krásný“ S.T.O.R.M. Hned jak se vám dostane S.T.O.R.M. do ruky, získáte opodstatnělý podezření, že držíte multimediální břečku. Neřekněte, 2D akční hra na třech CDkách, to přeci jenom není normální. Hned jsem nabyl dojmu, že tato hra bude prokládaná graficky strhujícími animacemi a má předtucha byla správná. Během hry shlednete mnoho filmečků, které sice velmi pěkně vypadají, ale o jejich obsahu a ději je lepší pomílet. Snaha zamontovat příběh do 2D střílečky se zatím skoro nikdy pořádně nezdala a S.T.O.R.M. se určitě o žádnou revoluci nepostará.

Nevšimejme si radší filmečků, které v podstatě se samotou hrou nemají nic společného a přenesme se pod vodní hladinu do temných a nekonečných mořských hloubek, kde se S.T.O.R.M. odehrává.

„Podmořský“ S.T.O.R.M. Podmořské prostředí je jistě přijemnou změnou oproti přetechnizovaným zónám, které jsou k vidění v každé druhé 2D střílečce. Narazíte na všechno, co si představíte při výknutí slova moře. Ryby, chobotnice, kytovci, žraloci, potápěči, žraloci pozírající, potápěče a spousta dalších roztomilých zvířátek. Mezi těmito tvorečky se plavíte ve vaši ponorce a likvidujete to, co se

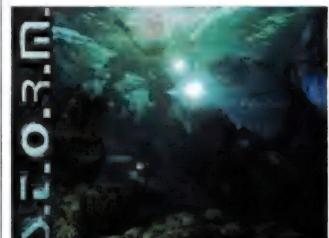


navzájem ještě nestáčilo sežrat. Kromě suchého střílení ještě doplňujete zásoby vzduchu, energie a střeliva rozházené po mořském dnu a občas narazíte na nějakou překážku, při které se budete muset lehce zamyslet.

Jedna na malá věci, která potěší, je možnost opustit ponorku a plavat jenom ve skafandru. V této podobně můžete proplavat ztísňené prostory nebo překonávat překážky, které v ponorce nejdou zdolat. Ve skafandru se můžete také udílit a nebo se stát potravou nenaštytných žraloků. Některé mísce dokonce plníte pouze jako potápeč a ponorku nebudete mít vůbec k dispozici. Skvělé, že? Kvanta originálních nápadů se ve střílečkách tohoto typu skoro nikdy nenachází, ale obvykle se najde alespoň něco. Jestli to „něco“ má být v případě S.T.O.R.M.u podmořské prostředí a střídavé používání ponorky se skafandrem, tak jsem asi přiliš náročný hráč. Dle mého názoru by příště měli autori více myslit na to, v čem hra zpočívá, než jak hra vypadá.

„Technický“ S.T.O.R.M. Technické zpracování je nezorně nejslavnější stránkou hry. Zejména grafika je zdaleka. Pozadí opravdu navozuje dojem, že jste někde v mořských hlubinách a všechna ta vodní havět vypadá věrohodně. Animace objektů jsou také vcelku propracované, ale mohlo by být jich trochu více. Vezmeme-li například vaši ponorku, tak ta dokáže provést otocku vlevo a vpravo a vysout hydraulickou ruku. Nevím jak vám, ale mně to připadá žalostně malé. Sice je všechno kvalitní prokreslené, ale to už hru nespaši.

„Poslední slovo“ S.T.O.R.M. Co dodat? Grafika je opravdu jedinou věcí, která se sna-



ží vytáhnou tento produkt z propasti braku. Ovšem co zmůže jeden proti přesile. Zbylé vlastnosti S.T.O.R.M.u hravě zastíní veškeré úsilí grafiků a dostanou tuhru na hromadu odložených her, ke kterým se již nikdo nevraci.

S.T.O.R.M. je prostě nezdařilá hra, se kterou není třeba ztrácet čas. Můžeme si jenom ptát, aby si z toho konkurence i autori sami vzali ponaučení a nestvorce příště podobnou nesmyslnost jako je tato.

—“Marek” S.T.O.R.M.

Minimum: 486DX/66, 4 MB RAM, CD-ROM.

Doporučeno: 486DX4/100, 16 MB RAM, 2x CD, SB.

Testováno na: Pentium/90, 8 MB RAM, 3x CD, SB Pro.

Firma: Electronic Arts, 1996.

Legends

O tom jak se jedna hra chtěla stát legendou.



Znáte to. Užíváte si prázdnin, litáte po leších a přilehlých hospodách, chodíte na koupaliště očumovat holky, hrájet tenis a najednou zjistíte, že do redakční uzávěrky zbyvá asi týden a vy máte z pěti plánovaných článek hotov jen jeden. Tak se seberete, sednete ke počítači, obložíte se jídlem, pitím a nočníkem a pusťte se do psacího maratónu.

Legendy. Tahle hra se cítela stát legendou. Přál si to i její duchovní otcové, PR-manželi a distributöři. Přál si to tak moc, že své dítka piplali dlouhé čtyři roky, než s ním byli úplně spokojeni. Legendární legendy tak prostřednictvím počítače znovu oživají, ovšem trochu jinak, než jak je známe z filmů, knížek, komiksů o chrabrého Pindovi a hodin déjeprováry. Všechno totiž mají na svědomí mimozemšťani, kteří si chtěli podmanit planetu Zemi (no, neříkáme, že v roce 1992, kdy se na hře začalo pracovat, nebylo toto téma ještě tolik ohrané). Země totiž byla zmtfáná válkami a čím děle globální války trvaly, tím větší byla pravděpodobnost toho, že se lidé navzájem vyhlaďovali a alieni planetu jednoznačně získávali v následném výběrovém řízení. Naštěstí pro pozemskany do bojů zasáhly i sily IFOR a UNPROFOR a na světě zase začal pomáhat zvládat mír. Naneštěstí pro alieny. Ti už malem měli podepsané kupní smlouvy s panem Hemem a tehdí. To preece nesmí dopustit, to se nesmí stát, aby se tam dole zase všichni sprátelí! Proto velice uvítali je-



den nenadálý nálež. Zrovna v té době jeden větelský vědec objevil časoprostorové brány, jejichž pomoc se mohl kdokoliv dostat kamkoliv kdykoliv. Dva vybraní zástupci mimozemské rasy sedli do raketky, do nákladového prostoru nabrali nějaké nepotřebné haraburdi a vyrazili na cestu časem. Ta vedla do starověkého Egypta, Číny, arušovské Anglie a indiánské Ameriky. Na každé své zastávce z rakety vyházel něco předmětu, čímž totálně zmátl naše předky (viz „zlá věc“ ve filmu „Bohové musejí být šíleni“), zásadně pozměnil vývoj lidstva a tím zlikvidovali jeho současnost i případnou budoucnost. Jenže ze svého vítězství se radovali předčasně...

Shodou okolnosti časoprostorové brány objevil i jeden pozemský vědec a když vyčenčil, co se to alieni chystají provést, v rekrdém čase sestrojil svou raketu, přibral mládeži asistentky Bilyho a rovněž vyráží na pouť časem. Díky profesorové výnalezu - přistroji pro přenos duší - se Billy v každém časovém pásmu převlékl do místního obyvatelce a po splnění mise se mu dle vrátil zpět ke svému původnímu majitelovi. Jenže ty mise nejsou žádána bludíšte pro malé děti, pákrátku mu dají pořádné zabrat.

Zelda a její chlapeči. V této akční adventure na vás čeká pět úrovní s velmi vyváženou obtížností. Začínáte vzdály v Americe roku 1400 po Kristu a odtud se můžete vydat bud přes Egypt do Anglie a Číny, anebo obráceně - jak kdo chce. Nejprve se tedy podivejme mezi Indiány. Zde rádi šílený obrovský zmutovaný indiánský náčelník, jehož musíte zlikvidovat a stát se nejlepším všečníkem. Kromě toho je podmínkou dokončení tohoto levelu získání tří amuletů - zlatého orloňa, pírka, medvědi tlapky a zlatého želvového krunýře. Tyto tři předměty hledají tři strážci, jež ve velice snadné zabit, stejně jako i ostatní hledáče ve zbylých levelech. Až jsem se divil, jak jsou všichni strážci, s výjimkou asi



dvojího nebo tří, hloupi a jak jednoduše se nechají oddělat... Celé území je rozděleno na několik částí, mezi nimiž se hráč poohýbuje pomocí teleportačních krystalů. V Egyptě zase čekají čtyři zmutované mumie ukryté ve čtyřech pyramidách. Kdo tipuje, že je bude muset zlikvidovat, má bod. Aby to nebylo tak jednoduché, je poslední mumie schovávaná z dvermi s kódovým zámkem, jehož kód hned tak nezískáte. I stará Anglie má svůj systém pohybu mezi jednotlivými lokacemi, a tady je všechno up-side-down. Excalibur byl zničen a krajina ovládájí sily temna. Pokud domesete všechny čtyři části tohoto meče vodní vile, ta její sestavy dohromady a pak už tradá - do Číny. Ta je pro změnu pod sněhem, rostou tam pferostě bonsaje, gejši slouží ke všeobecnému blahu (a nebyly gejši v Japonsku?), všude se prohnájí tučáci, pingpongáče a badmintonové míčky po vás flusňou červené gumové čepičky. Také Čína je rozdrobená na čtyři ostrůvky a jako MHD tu funguje bobářská dráha. Cesta ke svobodě planety vede přes sestavení posvátné zlaté kobyly (!!!) a odstranění posledního utlačovatele. Úplně poslední úrovně se odehrává na palubě vteřelecké lodi, kde také jednou pro vždy skončujete s těmi hamžírnými alieny. Pokud se vám to povede.



Ouha, chyb! Ať už se vydáte kteroukoliv cestou, brzy zjistíte, že historie lidstva skutečně leží v troskách. Pohled na indiánskou technafskou kapelu řvoucí: „Oh oh there's no limit whoooooaa!“, případně šíleného náčelníka hopsajícího na dětském hopscadle svědčí o tom, že nám autori hry naši minulost skutečně pěkně okorenili. Nevim, zda v té kořenici směsi bylo i kari či tyčinák, notná dávka humoru však určitě. Kromě toho však v průběhu celého putování najdeme i množství něčeho, co by se ve hře vyvijelo čtyři roky rozhodně nemělo vyskytovat. A to jsou chyby, chybicky či spíše některé nesrovnalosti a programátorské mýlinky. Hra se totiž jako celek tváří skutečně jako produkt z roku 1992, ne-li ještě staršího data. Pominu-li to, že mé herní postavičko ublížují opeřenci, kteří zcela evidentně letí vysoko ve vzduchu (asi mě bombardoujou

trusem, nevím), je tu ještě plno dalších minel. Pokud na někoho vystřelite zrovna ve chvíli, kdy ten dotyčný páli po vás, vaše zbraně se pravděpodobně střetnou a vyrůsí se. Zajímavé, co? Když už někoho zabijete (mám tedy na mysli řadové obyvatelstvo), za chvíli je tam zase v plné sile. Jako na ZX Spectrum, ok? Znovuobjevené nepřátele lze omluvit tím, že z téhle každého zabitého tvora vypadne srdíčko (někdy i tlh), které doplňuje životní energii. Při přepravě mezi čínskými lokacemi občas dochází k tomu, že se bohy s postavičkou objeví mimo trať, vyjedou z obrazovky, a tůdě nudle - můžeš hrát znova! Když se mi to stalo počtvrté, vážně mě to dozrálo, protože to zpravidla bylo už ke konci levelu a díky tomu jsem celkem ztratil čtyři hodiny herního času. Další odporná ptákovina nastává při přeplnění inventarofre - program hráče neupozorní, že už další předmět není kam uskladnit, ale vy ho klidně seberete a pak ouha - nikde není k nalezení. A zase můžete začít znova. Gráu!

Mezihry. Postavička má jen jeden život a jedno „continue“ na každý level. Počet pokračování si můžete zvýšit v mezihrách, které se objevují vždy po zabití jednoho strážce (kromě poslední úrovně, pak už je game over). V Americe si vydobudete pokračování za

každých třicet zadupnutých žíhal, v Egyptě si zastřílejte na automatu příhodně nazvaném Revenge of the Alien Invaders III. V Anglii na vás čeká likvidace kachniček a v Číně zase plošinovka podobná osmibitovému *Pitfall*, v níž zachráníte princeznu uvězněnou ve velké čínské zdi.

Grafika & Muzika. Tuhle hru se chtěla stát legendou. Nepovedlo se jí to. Možná by se ji to bývalo podařilo, Jenže přestože se s ní *Krisalis* (aha!) patřili čtyři roky, nevychytali všechny vady na krásy. Misty je hra skutečně user-unfriendly. Přesto jsem jí se zatýnuty zuby dohrál a mohu prohlásit, že to stálo za to. Grafika je pekná, sice malíčko infantilní, ale rozhodně lepší než u konkurenčního *Speris Legacy*. Hudba je však dobrá, avšak ruchové ozvučení (SFX) je miserné. Když vypnete hudbu, z reproduktoru se začne linout ticho, takže dokud něco neseberete či s někým neskoncujete, neuslyšíte ani přátku pipnot (vlastně toho jo, ale mouchy nebzučej!).

Poslední slovo. Skoro vše je v pořádku, ovládání jednoduché, inventarofr přehledný, z komunikace s PC/MAC postavami hráč velmi rychle pochopí, co má ve hře dělat, na výběr má pro každý level tři různé zbraně, najde tu plno zábavných meziher a hlavně to nejdůležitější - dobrá hrátelnost! Nebýt těch zbytečných a nepříjemných chyb, možná by to byl hit, ale takhle je to jen... No, *Krisalis*, snad příště... —Honza

Minimum: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Doporučeno:** Amiga 1200, HDD, FastRAM. **Testováno na:** Amiga 1200/50 MHz, 6 MB RAM, CD32. **Firma:** Krisalis/Guildhall Leisure, 1996. **Existuje na:** CD32, PC, PC-CD.

Mechwarrior

Tak tohle dílko na téma simulace bojových robotů (Battletech - stolní hra, knihy počítačové hry...) nám zaslal jeden z vás. Rozhodli jsme se jej zveřejnit neboť dle našeho mínění tento článek perfektně vystihuje atmosféru již zmíněných typů her.

Černé stíny, na rudém písiku. Pochodující dvacetipatrové domy. Černé stíny a nad nimi krvavé se smějící slunce. Dusot stometrových nohou, stopy vryté do písečných dun. Pevné kroky, vzbuzu-

Glenn: „Něco tu mám. Positivní vibrace vzduchu. Dvacet mil.“

Sanchez: „Bojový postoj. Zaměřit cíl. Identifikaci.“

Glenn: „Kombinovaný bombardér Z2,

tělo několik paprsků laserů, z trupu se odlepily žhavé, pichlavé jehličky, bleskově probodly trup nepřitele. Oheň a po chvíli výbuch. Ohlušující výbuch. Tam nebylo nic slyšet, jen svistot hydrauliky.

Reaktivní motory kombinované se starým, dobrým dieslem se pomalu rozpohyovaly. Vzprímení obou strojů bylo dílem okamžíku. Vpred! Štíty se doplnili. Výkon stále plný. Radar krouživý odhaloval stopy po nepřátelech. Ted však nic.

Rána. Kabina se otrásla, štíty klesly o deset procent. Po ní další a další.

Sanchez: „Co to je?“

Glenn: „Mají rušičky, teď jsou skoro za námi.“

Obrat o třistašedesát, pomocné reaktory. Obrovské robotovo tělo se vyhouplo ve gejzíru



jí útoku, neomylně a robotické tak jako ti kdož je vykonávají. Mohutní obři, zdají se nezastavitelní. Na ramenou a u pasu se jim majestátně houpají několikahlavňové děla.

Sanchez: „Radarový kontakt?“

Glenn: „Negativní.“

Čas ubíhá, v černém, prosklené kabíně je horko. Termoregulace je to poslední na co měli mechanici čas. Ještě tak dostat zásah do generátoru a... Jdou pomalu, ale jistě. Za svým cílem. Jdou pomalu a s nimi jejich stíny. Slunce se zlehka snáší za rozeckané krátery. Ted je pod nimi bojisté. Na zemi se poválují náboje, země je protknaná stužkami zákopů. A v nich... mrtví.

protipozemní raket. Útok?“

Sanchez: „Potvrzen.“

Poklekli. Země se zachvěla. Mohutný trup se rozevrel a odhalil několik desítek červených hlavic. Glenn zkusmo roztočil rotační dělo.

Sanchez: „OK?“

Glenn: „OK!“

Z dálky doléhá zvuk turbín vznášedla. Dává tušit něco velkého. Náhle zvuk ustal. Radarový kontakt se ztratil.

Sanchez: „Za deset sekund navážeme vízuální kontakt.“

Připraveni. Venku je horko, přes dvě stě stupňů. Tady se nedá přežít bez skafandru. Nemají skafandry. Kontakt! Vzduchem prole-

ohně sto metrů nad zem.

Glenn: „Do hajzlu, jsou tři.“

Poškození stoupá, zadní štíty je už prázdný. Lasery ted jen servávají kovové pláty. Teplota se zvyšuje. Mezi kably probíjí elektrický blesk. Plastické ochrany generátorů hoří oslnivým modrým plamenem. Ústup. Kryjí se laserem. Výbuchy délostřeleckých granátů. Slunce zapadlo.

„DO YOU WANT TO SAVE GAME STATUS? Y/N“

„Dneska to už nedohraju, musím napsat tu chemii a navíc chtěl Jeeze půjčit VFX6. Staví se pro ni po šesté. Trochu si to promyslím a zítra je dostanu.“ —IQ151

Každý člověk jednou při hrani her zjistí, že to není to pravé.

FILM

Výkupné (Ransom)

režie: Ron Howard

hrají: Mel Gibson, Rene Russo, Delroy Lindo, Gary Sinise

Touchstone Pictures 1996

Tom Mullen (M. Gibson) je majitelem úspěšné letecké společnosti. Jeho cesta na vrchol nebyla jednoduchá a vše co má si poctivě vyděl.



A tak si zaslouženě užívá svých milionů, krásnou manželku požádat o pomoc jeho syna Rene Russo (Lethal Weapon 3, In the Line of Fire, Outbreak) a svého milovaného synka Seana mladého to vynaleze. Pouze de té doby než se Sean ztratí na výstavě mladých talentů, které se jako syn předsedkyně poroty nesmí zúčastnit. V domění, že se jedná o Seanovu pomstu za to, že nemohl soutěžit, Mullenovi vyčkávají jeho návratu. Místo Seana však obdrží e-mail, který jím vyzává dech. Unosce jím zkresleným hlasem za doprovodu fotografií spoutaného syna oznamuje svůj požadavek na výkupné - 2.000.000 dolarů. Od té chvíle začíná horečnaté vyjednávání s únoscem za asistence FBI a jejich specialistů. Mullen nejdříve podezírává únosu kolegu, začnevalo jí komplice obohatěnou beránka z aféry s odbory, do které byl zapleten i Mullen. Tato alternativa je však lichá a únosce je třeba hledat jinde. Napětí mezi Mullenem a manželkou stoupá a dochází k prvnímu většinovému rozporu. Je syn ještě naživu nebo není...? Další celovečerní film režiséra Roni Howarda (Willow, Apollo 13) je výbornou ukázkou toho, že lze natočit napínavý a inteligentní akční thriller velice úsporně bez ztráty kvality. Mel Gibson ukázal svou dramatickou kvalitu už začátkem 90 let v adaptaci slavného Hamleta a nejinak je tomu i ve Výkupné. Už to zdálo, že ten pomstičtí Šílený Max nebo blázivý policista Riggs ze Smrtonosné zbraně, ale vyzrálý herec, který se může směle

zařadit mezi hollywoodská esa jako Dustin Hoffman nebo Robert de Niro. V jeho hereckém koncertu mu úspěšně sekunduje půvabná Rene Russo i charismatický Delroy Lindo. O výborném Gary Siniseovi ani nemluví, jestli měl ve Výkupné někdo hrát padoucha, nemohla být lepší volba. Po neslaném-nemastém Apollo 13 to vypadá, že Ron Howard nabírá druhý dech a doufáme, že kousků jako je Výkupné bude v jeho filmografii přibývat.

Minimum: 2 oči, 2 uši.

FILM

Nebezpečné myšlenky (Dangerous Mind)

režie: John N. Smith.

hrají: Michelle Pfeiffer.

Přestože jsem redaktor časopisu, zabývajícího se počítacovými hrami, nejsem člověk, který u nich zabývá na celý život. Stejně jako většina normálních mladých lidí se zajímám o hudbu, literaturu, filmy a vědec. Proto jsem se také rozhodl napast jako svůj první článek de Excaliburu názor na film Nebezpečné myšlenky. A jelikož na takový článek města málo, nebudu už úvod protahovat a pustím se k jádru věci.

V poslední době každý novější film z videopřipojenou obsahu reklamu na právě recenzovanou věc *Nebezpečné myšlenky*. Jestli jste viděli díla jako třeba *Vlk, Jestrábí žena, Čarodějky z Eastwick, Věk nevinnosti, Frankie a Johny nebo Batman se vrátí*, pak v hlavní roli určitě poznáte slavnou hollywoodskou herečku Michelle Pfeifferovou. Všechny její herectví výkon stály za shledanou a snad nikdy nehrála v nějakém špatném filmu. Výjimkou nejsou ani *Nebezpečné myšlenky*. Naopak. S klidným svědomím mohu prohlásit, že je to jeden z nejlepších filmů, které jsem za posledních pár týdnů viděl. Michaela tady hráje profesorku na střední škole, která dostane titul plnomociňnice dětí ulice. Ta za posledních pár měsíců dokázala dostat do blázince tři učitelky. LouAnne (jak se jmenuje hlavní hrdinka) se po počátcích neúspěchu rozhodne, že přesvědčí titulu o tom, jak je pro ně maturita důležitá. Zvoucí

k tomu velice nekonvenční postupy, které se však nelší školní radě a jejímu vedení. Musí si ve třídě prostě získat respekt, který je tak potřebný k tomu, aby LouAnne dokázala titul něco kloudného naučit. Sice po malých krůčkách, ale nakonec dosáhne cíle, který si předsevzala. Se titulem se sblíží a pokouší se dokonce řešit jejich problémy. Nakonec se dostane mezi ně a podaří se jí udělat z dětí ulic inteligentně přemyslejší lidi.

Film je natočený podle románu *My Posse Don't Do Homework*, který napsala LouAnne Johnsonová, jež jest ve skutečnosti také profeskorka.

Příběh a děj filmu je opravdu dobrý a celou atmosféru ještě umocňuje opravdu skvělá mužka světově známých skupin jako jsou Coolia, Big Mike a další. Zárukou kvality filmu je režisér John N. Smith. Ten spolupracoval už na mnoha hollywoodských trháčích.

Ještě bych rád upozornil i na skvělé herecké umění mladých lidí v roli studentů. Jsou opravdu dobrí. Když se na film diváte, můžete pocítit, jako by to byly opravdové děti ulice. Tentohle film vám prostě nemůžete nedoporučit. —Lobin XXV.

KNÍHA

Stephen King: Misery

Každý, kdo se ale spojí trochu zajmá o své literatury, určitě někdy slyšel o spisovateli Stephenu Kingovi. Napsal tak známé věci jako *To Cujo, Rbitov zvřátek, Svédeček* a mnoho dalších genialních knih. Velké množství z nich bylo zfilmovalo. Nedávno se mi do ruky dostalo další skvělé dílo *Misery*. Hlavní hrdina, spisovatel Paul Sheldon při své cestě domů havaruje a tak se dostane do péče pomatené bývalé osědlovatelky, která ho později nutí psát nové příběhy. V jejím domě si Paul prožije obravská muka a bolestivé chvíle. Příběh opravdu skvělý. Díky tomu, že *Stephen King* je britantickým znalcem lidské psychiky, dokáže podat jakoukoliv situaci tak, aby u čtenáře vytvořil dojem, že to je na stránkách papíru, se odehrává přímo před jeho očima. *Stephenova Misery* je opravdu skvělá kniha a každému by měla stát za zapomenutí. —Lobin XXV.

VOLNÁ REC

KRITIKA HERNÍ PŘÍLOHY ČASOPISU AMIGA REVIEW

Ještě donedávna jsem pafanskou přílohu českého časopisu Amiga Review bral jako zdravou konkurenku. Po zakoupení a přečtení čísla 24 se však můj postoj k této příloze radikálně změnil.

Když jsme se v pátek 31. ledna zastavili po práci s naším šéfredaktorem na dvě píška v restauraci V Koruně, rozhodli jsme se prolistovat

si již zmíněný časopis. A zatímco KozLeek vychutnával výborně čerstvě pivo, já jsem se začel do recenze *Capital Punishmentu*. Nejprve jsem se zarazil, potom zděsil a pak se rozsekal tak, že pikolik málem upustil táci s půllitrky. Nejprve mě nepovzbudil ani tak obsah recenze, jako hodnocení. *Capital Punishment* totiž dostal neuvěřitelných 100 ze 100. Jak se mohl takový tresuhuťomý dostat do časopisu, to nám asi

težko někdo vysvětlí. Recenzent Pavel Kuncl se bud!

1) nechal ovlivnit hodnocením všech zahraničních časopisů, protože všude za hranicemi toto hra dostala přes 90 %, nebo

2) byl tak hrozně nadšen, že zvítězil v soutěži o originálku (vymyslel nejlepší jméno pro hromotuka Wakantanku) a chléb se touto recenzí clickBOOMu odváděl, nebo pokračování na straně 64

Beavis and Butt-head in Screen Wreckers

Vzpoura robotů může být v budoucnu aktuální! V tajné laboratoři Ratuna (Ohio, USA) zcela nečekaně zaútočil robot na svého technika.

Před několika měsíci vyšla opravdu skvělá legrační adventura *Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity*. Svým neotřídným humorem se ji dostalo poměrně velkého ocenění. Na tom měla podíl i skutečnost, že *Beavis and Butt-head* běží jako seriál na MTV. Nikdy jsem ho neviděl, ale musí být opravdu skvělý. Ovšem *Beavis and Butt-head in Screen Wreckers* nemají, kromě těch dvou postavíček, se seriálem ani hrou vůbec nic společného. V adventure jste prožívali jejich dobrodružství ze seriálu (jako plivání ze sítě chy domu na lidi atd.), ale tady nic takového

nenezajete. Abyste pochopili následující text, musím vám říct, že *B&B* běhá jenom pod Woknاما. Spolu s *Beavitem* si budete něčit plochu, tak, že po ní budete dělat různé grafity. S *Butt-headem* na ní zas budete házet vaříčka. Hra je vůbec celá Windows-agresivní. Budete rozbitjí letající záchodové misy, kopat do popelník, ze kterých vypadávají dýky, či pomoc autička a jeho výfuku rozmaže celou plochu. *B&B/SW* je spíš takový interaktivní screensaver a pokud čekáte nějakou další super adventuru, pak jste na omylu.—Lobin XXV.

C H E C H T Y

V dnešním čísle jsme pro vás připravili takovou všechnou. Najdete zde klasické kruté vtipky, kameňáky, něco pro intoše a nejvíce vtipů z prostředí počítačů, lépe řečeno operačních systémů (ty jsme získali z časopisu KELT na našem CD). A na závěr - buďte v pohodě.

Na spiritistické seanci se jeden účastník obrátil na vyvolaného ducha s otázkou: „Kdy zemřu?“ Duch odpoví: „Takové informace máme my duchové zakázaně poskytovat. Mohu vám však říci, že se s vámi počítá do nebeské fotbalové jedenáctky.“ Nato tazatel: „Ale vždyť já jsem nikdy fotbal nehrál! To bych mel začít trénovat.“ Duch: „To byste opravdu měl. V sobotu máte mistrák!“

Slepý, hluchý a vozíčkář, se dozvěděl o kouzelné studance, která uzdravuje nemoci, a hned, ze se k ní vypravil.

Nejprve slepý nabere vodu do dlani, proté si s ní oči a zájasa: „Sláva, já vidím!“

„Hluchý si vodou proté uši a začne kříčet: „Já slyším!“

„Vozíčkář vjede do vody a rovněž zájasa: „Jé, já mám nový galusky!“

Je to zelený a žere kameny. Co to je? Kamenozrout Zelený!

Vite co znamená následující prohlášení: Informační kapacita jedince po sítaci srdeční činnosti je rovna plynovým zplodinám jeho metabolismu. (Mrtvý prd ví)

Počítače nás občas častují více či méně pozoruhodnými hlášeními. Počítač ti pomůže vy-

řešit problémy, které by bez něj nikdy nevznikly. Operační systémy a aplikace spíši k dokonalosti a člověk si nikdy nemůže být jist, co si na ně počítá zase vymyslí. Např:

- Do you speak in Turbo Pascal?
- Keyboard missing. Press F13 to continue.
- OS/2 VirusScan: „Windows find: remove it ? (y,n)“.
- All viruses found.
- Thisisgonnacreatethisusingpkzip1.10.
- Warning: Your monitor is RADIOACTI-VE !
- Sorry, your system is dirty for me...
- Kiss my ... (keyboard) !
- Bad command or operator.
- Warning: Too many floppies in one drive !
- External error:
- INTELLIGENCE not found !
- Critical ERROR: Use hammer.
- ATTENTION: RAM is Write-Protected !
- Shut power down & press any key to continue.
- ATTENTION: High voltage in keyboard !!!
- Memory failed. Use paper.
- This Hard Drive is write only.
- This program is not good. Try another one.

A na závěr jednu hádanku: Vite, kolik je u Microsoftu potřeba techniků k výměně žárovky? Ani jeden, vyhlásí tmu za standart.

pokračování ze strany 63

3) se do hry zažral tak, že se mu skutečně zdála na sto procent, nebo

4) hru vůbec nehrál, o čemž by mohl svědčit způsob, jakým je recenze napsaná. Autor si se krásně popisuje technické detaily, veskerá options, grafiku, opsal i hodnocení asi sedmi zahraničních Amiga magazínů a přidává také užitečné rady do života nebohého bojovníka. V celé recenzi, která zabírá jeden a půl stránky, není ani zmínka o tom, jak se hra hráje. Pan Kuncel se pravděpodobně domníval, že údaj „Hratelnost: 100“ v tabulce bude výmluvnější než odstavec v recenzi. Velice se myslí. V recenzi by se měl zmiňt o tom, že je obtížnost *Capital Punishment* nesnesitelná, že grafika, hudba i zvuky jsou sice super (Grafika: 100, Zvuk: 100, Originalita: 90), ale její hodnota je pro hráče poloviční, neboť hra v „Epic módu“ proti počítací je takřka nezvládnutelná, což mi osobně potvrdil i Kuncelův nadřízený, šéf herního přílohy Adam Král. Ovšem ten něco jiného říká v reálném světě a něco jiného píše ve svém úvodníku: „...mne osobně nejvíce potěší hry Capital Punishment a Wendetta 2175.“

Mezi ohlasy českých hráčů na *Capital Punishment* jsem nenašel jediný kladný. Všichni vychvalovali prezentaci a vysokou úroveň grafiky a animací, zároveň si stěžovali na obrovskou obtížnost. Všichni byli touto hrou zklamáni. Nedostali to, co očekávali a o čem básnily časopisy pro celém svět. Pravděpodobně jediným hráčem, který je *Capital Punishment* nadšen, je Pavel Kuncel. Ale je den člověk - to je trochu málo...

Jeden čtenář AR si v dopise určeném jejich listářství stěžuje na silně upadající kvalitu herní přílohy. Výjadril své přání zkvalitnit herní rubriku a doporučuje, aby co nejvíce prostoru v AR dostal redaktor Pavel Kuncel...

Pavel Kuncel ve své recenzi CP slušně „ulítl.“ Každý má občas své úlety, i já, to otevřeně přiznávám. Ale co je moc, to je moc. Nebo snad tabulku napsal někdo úplně jiný? Ale dost, slus, šmytec, jdeš dál! Další vtipná recenze se týká *Tiny Troops*. Pominu-li to, že v celém článcu jsou ve slově *Tiny* dvě „n“, hodnocení je opět notně přestřelené (95%) a navíc se Richard Král naprostro mlynky vyjádřil v tom smyslu, že hra *Tiny Troops* sesadila z trůnu amigáckých real-time strategií *Duna II*. Taková situace v žádém případě nenastala, neboť *Tiny Troops* a *Duna II* jednoduše srovnat nelze. V *Tiny Troops* nemusíte nic vyrábět, stavět, získávat peníze. Jedná se o obyčejnou akci. Recenze *ry Sinched* je jakž takž v pořádku. Z rozhovoru je skutečně znát, že chlapci protagonisté už měli něco upří...

S Pavlem Kunclem jsme se (my Excaliburci) výjimečně shodli na hodnocení *Trappeda* a *Wendetty 2175*. Snad se kvalita herní přílohy Amiga Review přece jen zvedne...

—Joe

Elektronické časopisy - diskmagy



Tak takhle nějak vypadal historicky první Kelt...

Do nedávna byl u nás rozšířen jen jediný elektronický časopis. Jmenuje se *Pařeníště*. Tím, že vycházel na Score CD však získal monopol a žádné jiné diskmagy se u nás v podstatě nevykystovaly. Vím jen o jednom. Jmenoval se *Fatality*. Ty však moc veliký úspěch nesklidily, přestože měli a pořád mají článek velice kvalitní. Bohužel jich však bylo málo a uplně zde třeba chyběla rubrika o počítačových hrách. Avšak před několika měsíci se objevilo několik nových diskmagů. Například *Kelt* a *Klan*. *Kelt* začínal s nedokonalým enginem. Jeho náplň však měla poměrně vysokou kvalitu. Ostálo tím, že tomu se můžete přesvědčit na tomto Excalibur CD. Obsahoval něco přes čtyřicet kvalitních článek a dělali ho pouze ti lidé. Měl však několik chyb. Chybělo mu ozvučení, hudba a nešly do něj vkládat obrázky. Zhruba ve stejně době vycházel i *Klan*. Jeho engine byl vyveden téměř k dokonalosti. Člověk si zde mohl pouštět užádky z filmů, her, úryvky z hudebních alb různých skupin, prohlížet obrázky a mnoho dalších věcí. Jak jste již poznali z předešlého textu, největší přednosti *Klanu* je samotný engine. To je program, ve kterém to všechno běhá. Skvělu atmosféru, vytvořenou především pomocí skvělé grafiky, umocňovala ještě docela hudba. Sice to bylo jenom obyčejné technico, ale ke *Klanu* se hodilo. Jenže teď se dostáváme k samotné-

Robert Fulghum

Předpokládám, že Robert Fulghum u nás není příliš známý literární autor, ale že hrstka lidí o něm už slyšela, či dokonce četla jednu z jeho čtyř knih. Pokusím se ho přiblížit čtenářům, kteří ho neznají a zároveň nemudit ty, kteří ho už znají.

No začátku vás seznámím s jeho osobou, jeho životem a jeho knihamy a nakonec výjádřím svůj vlastní názor na jeho knížku a na názory v jeho knihách vyjadřované. Tak jdeho na in.

Robert Fulghum se narodil roku 1933 a od té doby byl snad všim, co vás jen může napadnout. Tento činný člověk byl kovbojem, folklórem, zpěvákem, barmanem, obchodním agentem, učitelem kreslení, unitářským pastorem a dnes je známý a ve světě uznávaným autorem. Zpod jeho pera (či klávesnice) vyslyší zatím čtyři tenké knížky plné



...a takhle vypadá Pařeníště.

vtipů a vtipků a vůbec nemáte pocit, že něco čtete, ale spíš se vám zdá, jako by vám to autor článku říkal sám. Nevim, jestli jste to dobré pochopili, reprezektive já dobré napsal, ale myslím si, že zhruba víte o co mi jde. V PC Enginu, Fatalitách, Pařeníště (Tady se podívajte na recenzi na Tomb Raidera. Trochu si tam pohráli s texturama Lary) i v Keltoi tato atmosféra opravdu existuje. (Tedy v PC Enginu už ne, protože přestal vycházet už před několika měsíci.) V Klanu jsem však na nic podobného nenarazil a to jsem ho četl hodně dlouho. Mají zde opravdu hodně rubrik a článků, ale jejich struktura nesrostí zejména do moc. Koho ze čtenářů třeba zajímá mít? Ano. Můžete mi namítnout, že ho čtu i holky, ale těch je opravdu málo. Tady mi ale nejdí o to, že je tu pár článeků navíc. Když jsem Klanu pročítal (a žež mi to trvalo hodně dlouho) uvedomil jsem si, že jsem za celou dobu nenarazil ani na jeden vtip. Na Klanu je prostě vidět že je velice komerční. Tím všim však nechci říct, že by to byl špatný elektronický časopis. Prostě jen klade mnohem větší důraz na engine a grafickou úpravu, než na text.

Jak tak koukáme, do které stránky mi zbyzá jenom pář řádků. Takže to shrnu. Elektronické časopisy, jsou tady proto, aby počítačovým párařům zábavným způsobem ukázaly, že taky existuje něco jako je kultura. Podle měno se v budoucnosti papírové časopisy čist přestanou a nastane éra elektronických časopisů.

—Lobin XXV.

...takhle druhý...

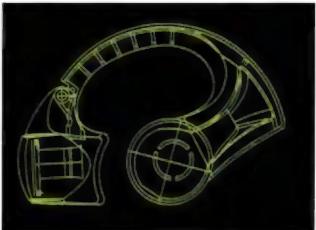
mu jádro věci. Diskmagy jsou u nás i ve světě oblíbeny především pro jejich neprekonaťelnou „kamarádskou“ atmosféru. Nikdo se tím nesnaží být bůhvíjak seriozní. Máme tím namsly hlavně to, že nechceme mít všechno první a nejlepší. Neprichází tu třeba ani v úvalu, že by někdo rušil přezdívky, protože to snižuje pocit serioznosti časopisu. Nikdy se tady třeba nestane, aby někdo někoho shazoval z místa ředitele a tak dále. Prostředí v elektronických časopisech je hodně uvolněné. V textech najdete hodně

Virtuální realita

Výzkum nových technologií, vývoj počítačů stále nabírá na tempu. To co si před 10 máloko dívce dokázal představit. Ale co nás čeká v budoucnosti a kdy brzy za 100, 200 let?

To asi nikdo neví, kdy budou počítače schopny dokonale namulovat realitu, tak, že to člověk nikdy nepozná? Může být reála vytvořen počítačem dokonalejší rozmanitější a přesvědčivější než v budoucnosti? To jsou otázky na které vám dnes nikdo nedokáže odpovědět. Ale je to ještě asi hodně daleko. Jsou pouze dvě cesty jak dosáhnout opravdu reálné virtuální reality.

Jedna z nich je zatím velmi utopická myšlenka přímého vstupu do mozku. Tato myšlenka byla již ve čase často prezentována ve sci-fi povídках. Myšlenka je to v podstatě jednoduchá. Obejmí smyslové orgány a dodávat informace přímo do mozku. To by v některých případech mohlo přinést neuvěřitelné výhody - slepý člověk by mohl mit zrakové výměny, lidé s poškozeným sluchem by mohli slyšet. A to není všechno - člověk by nepotřeboval televizi, telefon, rádio, počítače, doká-



zal by vidět ve tmě atp..., ale to už jsme se dostali spíše až k vizímu Cyberpunku. Tato myšlenka má jednu podstatnou vadu:

Totíž k realizaci tohoto je asi tak daleko jak ke vrobení umělé lidské bytosťi.

Proč? Především proto že dodnes toho

o mozku a nervovém systému víme velmi málo, takže vlastně nikdo

netuší jak by se to vlastně dalo udělat. Za této okolnosti ovšem o tomto nelze věbec uvažovat, a máme tu ještě druhý problém a to jak připojit vodice k mozkové tkáni. A tak zůstane přímý přístup do mozku a všechny problémy s ním spojené na delší dobu pouze ve sci-fi povídках.

Druhá cesta je zdokonalení všech zařízení které do našich přes naše nedokonalé smysly (nejsou za tak nedokonalé člověku se je ještě nedopadlo všechny obalamatit) vykládají počítacem generovanou realitu, takže teď tuto problematiku podle jednotlivých smyslových orgánů:

Oči: To je vlastně nejdokonalejší lidský orgán mající jen několik chyb, o těch se dočteme

v učebnicí biologie tuším pro sedmý ročník. Takže v čem je problém proč ještě není žádná dokonala virtuální příběh? Jediný z problémů je vlastně rozlišení oka - které obsahuje 120 milionů tyčinek (na vnitřní černé-bílé) a 8 milionů čípků (na vnitřní barev) Sestrojení displeje s takovým rozlišením je zatím ještě nereálné stejně tak stroj který by dokázal dostatečně obnovovat frekvenci takto kvalitního obrazu.

Další problém je pak sledování směru pohledu (tedy natáčení hlavy i očí). Jiná možnost je přímý přenos obrazu pomocí nizkovýkonného laseru - tímto způsobem by bylo možné vytvořit imaginární obraz v reálném rozlišení přímo na sítici. Nicméně ani toto nebylo dosud dovedeno k úspěšné realizaci.

Sluch: Zde se došlo až nejdále, možná proto že lidský sluchový orgán není dokonale. A v podstatě můžeme prohlásit že lze namulovat 100% reálný virtuální zvuk, takže v této oblasti jsme v podstatě u cíle.

Hmat: Co všechno vlastně himatem poznáme : tvar, strukturu, povrch, teplotu, vlnkost, tuhost, síla atd. Tato zařízení jsou dnes již ve vývoji, avšak spíše v pokusném stadiu - jaký pocit se dá namulovat a jaký nikoliv. A výsledků pro nás využitelných se až jen tak nedokádáme. Je fakt že virtuální realita bez polohy fyzického kontaktu prostě nemůže vzbuzovat úplnou důvěru. K dalším naprostě nefeseným smyslům pak patří čich, chut.

Pokračování příště: Teledidomika, duševní vývoj, virtuální sex - toto patří zatím spíše do knih sci-fi ale první kroky už mají i tyto odvětví za sebou. —Johny

Internet budoucnosti = hrozba?

V poslední době se hodně mluví o Internetu a jeho negativních dopadech na společnost. Vzhledem ke globálnímu charakteru Internetu, se zde nedá mluvit o naší či jejich společnosti, neboť se to týká nás všech. Ve Spojených státech se již řadu měsíců mluví o bezpečnosti komunikace, o sféři pornografie, terorismu, propagaci násilí a podivných sekt apod. Dokonce se již schvaluje i zákony, které jsou zase pozastavovány a kontrolovány, zda nenarušují základní práva a svobody občanů (na což jsou Američané zvláště hádkiv). V čínské se omezuje možnost přístupu k Internetu a elektronické pošti, v Německu nejsou povoleny přístupy na některé zahraniční servry a našlo by se toho daleko více. Problém je však v tom, že Internet je sif nespoutaná a nespoutatelná jedině či několika státy, je to sif světová. Těžko můžete někomu něco zakazovat, když jinde je to povoleno. Proto zůstává otázka, zda světové velmoci (kdo kdy, by v tom měl mít rozdružující slovo, když ne ty země, jejichž občané sloužeb a možností Internetu nevíce využívají?) naleznou společnou řeč

a zda se jim podaří prosadit jakási pravidla. Ze to bude těžké a takřka nemožné je jisté již nyní. Sami občané neprispějí ani možnost cenzury, avšak je zde možnost prosazení certifikátů bezpečnosti, který by neměl kontrolovat komunikaci uživateli, ale dát jím možnost omezit přístup k informacím jistým skupinám osob. Aby nedošlo k mýlce, těmito osobami myslím nezletilé děti v souvislosti s pornografií či výrobou výbušnin) nemána na myslí onen návod na výrobu jaderné bomby, ale něčeho klasičejšího, jako např. černý prach, různé nitraty apod., které může doma sestrojit i žák základní školy i s minimálními náklady a znalostmi sestrojit i žák základní školy i s minimálními znalostmi o chemii, o čemž svědčí i jen několik měsíců starý případ školáka, který si doma vyráběl nečisto a přišel o prsty na ruce a o oko, anž by věděl, co vlastně svým *chemickým* pokusem vyráběl a zaměstnance, kterým jejich zaměstnávatele poskytuje přístup do Internetu v rámci pracovní náplně a který samozřejmě neohodlá utracit peníze za to, že navštěvují servy se sexuální tematikou, či hrají sítové hry. Na tomto

projektu se již pracuje a je možné, že již v další verzi programu Internet Explorer či Netscape Navigator (či Komunitky) bude totéž možnost implementována. Nebezpečí na Internetu je, ale tím nebezpečí nejsou informace, ale jejich možné použití. Záleží tedy predefinovat jen na nás samotných, jaké informace budeme vycházet a jak s nimi nalézíme. Pokud budeme ignorovat propagační stránky podivných náboženských sekt, stránky propagující rasovou či jinou nesnášenlivost, násilí a terorismus, pak tyto stránky po jisté době samy zaniknou. Pokud Vás problematicha cenzury zajala, pak můžete navštívit např. <http://www.eff.org/pub/Censorship/HTML/not.html>, kde naleznete fádu informaci o této problematice, nebo si přečtěte článek Cenzura na Internetu v časopise Internet 2/97 od Mirky Misákové.

S pozdravem Miroslav Palounek.

Nejenom my něco víme, což by vás mělo využívat k tomu, aby jste nám napsali i vy sami, jak je tomu například v tomto článku. Mockrát děkujeme. —Redakce.

Hon na hackery? Tak na to zapomeň!

Ondřej Neff, nazval svůj překlad slavné knihy Bruce Sterlinga The Hacker Crackdown poetickým jménem Hon na hackery. Honíme hackery? Ne! Hackefí honí nás!

Nešťastná U2. Pravděpodobně asi znáte irskou hudební skupinu U2. Název převzala od slavného amerického spionážního letadla (alespoň doufám). Dvě nové sklady této skupiny, Discotheque a Wake Up Dead Man, které ještě ani nestihly být vylisovány na cedéčka se najednou objevily na Internetu a u překupníků s pirátskou hudbou. Dosavadním vyšetřováním bylo zatím zjištěno jen to, že se kdož dostal na internetový server nahraciho studio, rozložil ochranu a songy si prostě stáhl. Jak jednoduché! Zatím to vypadá, že se začíná plnit předpověď Ondřeje Neffla, podle které bude mít konkurence vaši práci o neverkách ještě dříve, než ji stihnete uložit na disk. Takový je už holt teď svět a Internet. Už vidíme tedy v záv. cō se k Internetu nedostali ani doma, ve škole, či v ráci, jak se smějou nám připojený. Jenže nezapomínejte, o co přicházíte. Třeba vám ucházejí tyto skvělé informace o hac-kerech -:-)

Ani u nás není klid. Asi vám taky něco říká pojmenování Armáda České republiky. Ato, to je ta instituce, která s Mígy 21 střeží naš "klid a mír". Když jsem posledně psal článek o hacknutém serveru FBI, kde (zatím) neznámý vtipáček pozměnil uvítací logo, ani ve smu mě nepanapadlo, že by se něco takového mohlo stát i u nás. Jestliže se ještě v letech naše armáda chlubila svou nehacknutelností, a smála se Pentagonu, kam podle jejich informací ročně pronikne až 162 500 hackerů ročně, bude si až v tomto okamžiku muset svýj server odpojit od Internetu a naneyvýť na něm hrát Lovce min. Jistý výtěžník totiž rozložísk ochranu tohoto serveru a inspirován tisíčným americkým kolegou, upravil zajímavý způsobem armádní homepage. Příliš nalistovaly adresy <www.army.cz> se objeví nápis Lide spětě klidně, nad Vámi bídí Armáda České republiky! Potom vám bude označeno, že jste XY návštěvník od 32. května 1996. Jak vidno, hacker, hikající si CzERT jen srší humorem. Čtěme dál: www.czert.army.cz poskytuje uživatelům snazší přístup k vybraným Intranet-adresám a informacím v oboru dezinformačních paskův. Poskytuje minimální množinu servrů, standardů a norem z oblasti bezpečnosti (?!), včetně důležitých článků, stačí publikaci - to všě v českém originále a české provenience. Zvláštní stránky jsou věnovány výrové problematice a jejich tvorbě. Zdroje zde najdou i vývojovou programátorku a hackerku. Zvláštní část je věnována



na česko-německé otázce, dětské pornografii, výrobě plastických trhavin a vysoko návykových drog. Můžete také navštívit domovskou stránku Ministerstva obrany České republiky, kde získáte informace o Armádě České republiky, její struktuře, aktivitách, vojenském školství, špiónažních akcích, úplatkařských aferách apod. Autofi se obrazej na všechny, kdo se chtějí aktivně zúčastnit, se žádostí o poskytnutí dalších podnětů, resp. Materiálů - **CERT** pozn.: jsme tady a umístili jsme zde pář námětu na reportáž: Škoda jen, že se nám nepodařilo zastihout Radka Johna s jeho „Na vlastní oči“. A dále následují odkazy jako Zdroje pro hackerky, Jak vyrobit SEMTEX? , Drug Information Server, nebo The World Sex Guide.

(adresy z pochopitelných důvodů neuvedáme). Na konci je uveden autor Voják Švejk, e-mailové adresy, které mají ukazovat na CzERT, avšak směřují na schránku prezidenta Spojených států <president@whitehouse.gov>.

Stránku ukončuje nápis Last Updated:
November 20, 1998 a c 1996 VTCI CzERT
Elektro Praga Hlinsko.

Armáda se samořejmě snažila hackujít, ale za několik hodin již kopie měly na každém druhém serveru v naší malé, leč vyčurane republice. Vím, že bych asi na tomto místě měl kříct něco ve smyslu, jakože kame ten svět spěje, ale místo toho tleskám a volám „Bravo!“. Nehacknutelná síť armády hacknuta, Radek John a jeho trapně navštívení pořad Na vlastní oči setřen, vládním činitelům rozlepeny oči. Ovšem týv Nova, která dělá obrovský rozkuch kolem plánů na výrobu jaderné bomby dál klidně spi. Mimochodem, tajná armádní data samořejmě nebyla v žádém případě namáděna...)

Smějte se! Dnešní třetí (a poslední) hack pochází opět z Ameriky. Na síť Agentury pro ochranu životního prostředí (EPA) se dostal zajímavý virus, který vykresluje na monitor smějci se ksichtík. Podivuje se na ně na moroušky! Virus jim napadl asi jen 15% sítě a už to zabalili, čili sít schodili. Co mám informace, jestě se jiný virus odstranit nepodařilo. Edward Kratz, prý je to nějaký „specialista“, se dokonce vyjádřil, že nikdy nì takového nevidí! (Ze by UFO?).

Pro výstrahu... V USA se zřejmě naštvali a fekli si, že když už nemohou pochybat všechny hackerky a crackers a jím podobně budou dál vylepovat vysoké tresty. Treba se tak aspoň budou bát. Dvacetiletý Christofer Chanot, bývalý výborný student Chapecké katolické školy v St. Louis vyfusil 15 let 750 000 dolarů pokuty za dva počítačové odvody. Takže pozor! Bojte se amerického ladví! Bu! bu! bu!

Tak zas příště! To je pro tentokrát všechno! Doufám, že jste se pobavili tak dobře jako my a neprásknete na mě ani jeden z uvedených úků. —Kangaroo

Tak to vypadá že jsme ulovili jednoho velmi vděčného čtenáře. Toto je již druhý článek hackingu od stejného přispěvatele. Doufám i další čtenáři budou posílat své přispěvky.



John Ronald Reuel Tolkien

Pochybují, že jste o něm aspoň neslyšeli. Přesto jsme si dovolili něco málo napsat o tomto géniu, jehož mistrovská díla ovlivnila duchovní růst mnohých z nás.



nává o daleké pouti družiny trpaslíků a hobita Bilbo Pytlíka za uloupeným pokladem. Tolkien ani netušil, že se příběh, který původně psal pro své děti, stane podkladem pro



rozsáhlý cyklus příběhů plných kouzel, dobrá i zla. To už ale příběh dílo o trilogii *Pán Prstenů* (The Lord of the Rings, 1954–55, česky až v roce 1990–92). Tolkien tototo obrovské dílo psal více než čtrnáct let a výsledkem je příběh dějové i myšlenkové nesrovnatelně bohatší než *Hobit*. Toto dílo vzbudilo ohromný zájem mezi západní mládeží a v druhé polovině 60. let se dočkala nesčetných vydání v milionových nákladech. Je to spletitý příběh o kouzelném prstenu, který hraje hlavní roli v urputném boji mezi silami dobrá a zla v prostředí dálné Středozemě. Příběh, volně

tmou náhodou položil ruku na prsten ležící na podlaze temné chodby a dal si jej do kapsy.

Příběh se pak dále rozvíjí a stává se spletitějším a zajímavějším a výsledkem je rozsáhlý epos, který se stal klíčovou literaturou.

John Ronald Reuel

Tolkien se narodil roku 1892 v Jižní Africe ve městě Bloemfontein. Své dětství prožil v Anglii, kde také absolvoval střední a vysokou školu. V roce 1919 získal na Oxfordu diplom v oboru staroanglického jazyka a literatury a po pěti letech se stal v oboru oborach profesorem. Prvními Tolkienvy knhami byly ve 20. letech *Slovník střední angličtiny* (A Middle English Vocabulary, 1922) a středověká romance *Sir Gawain a Zelený rytíř* (Sir Gawain and the Green Knight, 1925). To ale nebylo to, co Tolkienu proslavilo po celém

světě. Obrovský úspěch u čtenářů mu přinesl až román *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky* (The Hobbit or There and Back Again, 1937, česky v roce 1979). Tento pohádkový příběh z dálné Středozemě pojed-

nahodený v Hobitovi a později skvěle rozpracovaný v *Pánu Prstenů*, čtenáře zavede do pohádkového světa plného kouzel, pohádkových bytostí dobrých i zlých, a tak se tu setkáte s Bilbem, Frodem, čarodějem Gandalfem a jinými protagonisty Tolkienvy románu, které vás jistě nemusím představovat. Příběh *Hobita* a *Pána Prstenů* dále rozvíjí epos *Silmariillion* (The Silmarillion, 1977, česky až v roce 1992), který by čtyři roky po smrti autora připraven jeho synem Christopherem. Tolkienvo dílo obsahuje i řadu odborných literárně-historických studií a několika drobnějších pohádkových příběhů. Za zmínku ještě stojí kniha *Nedokončené příběhy*, která dále rozvíjí příběhy z *Pána Prstenů*. J.R.R.Tolkien je opravdu jedním z nejlepších autorů fantasy literatury a mně nezbývá než ho jen doporučit všem, kteří ještě neměli tu čest s jeho literární vzdělávkou projevujícím se v rozsahu a jazykové invenci jeho knih. —Case

Hobit Bilbo si tak jednoho dne klidně sedí doma, když tu najednou u jeho dveří někdo klepe. Není to nikdo jiný než sám velký čaroděj Gandalf. Sedy a s ním třináct trpaslíků v čele s potomkem králů, Thorinem Pavězou. A tak Bilbo vyrazil s jeho družinou jednoho dubnového rána roku 1341 krajového letopočtu hledat velký trpasličí poklad Králu pod Horou, pod Ereborem, v Dolu, který střeží strašlivý drak. Výprava byla úspěšná, drak zahuben, Bitva pěti armád vybojována a mnoho slavných činů vykonáno, avšak Thorin padl. Když se společnost ubírala do Divočiny, byla ve vysokém průsmyku v Mlžných horách napadená skřetem; a tak se stalo, že se Bilbo ztratil v černých skřetích dolech hluboko pod horami a tam při tápaní





Bobblin. Už jen když vidím jeho smutný výraz, tak cítím povinnost mu pomoci.



Kromě rodného ostrova během hry navštívíte i sídlo kovářů, pevnost kleriků, dračí doupě a tento komplex obydlený sklenáři.

Labutí jezero. Návštěvu divadla či kina považují, asi jako většina lidí, za příjemně zpestření, a tak jen zřídka odmítuji pozvání na nejákou z obdobných akcí. Posledně ve mě ovšem silně hrklo, když jsem nejprve stoprocentně potvrdil svou účast, netušíc o co se bude jednat, a teprve potom jsem se dozvěděl, že půjde o balet. V podstatě proti baletu nic nemám, ale prostě mi nějak nesedí.

Náštěstí se veškeré mé pochyby a pochmurné předsudky v minutě rozplynuly, když jsem zjistil, že onen balet je Labutí jezero od P. I. Čajkovského. Stačilo jen páru prvních tónů a už jsem bezpečně věděl, jak bude všechno pokračovat. Skoro každou melodii jsem znal, a to aniž bych před tím kdy Labutí jezero viděl. Možná si říkáte, jak je to možné? Odpověď je prostá, před několika lety jsem totiž hrával *Looma*.

Je to neocelých sedm let co *Loom* spatřil světoře světa. *Loom* nebyl doslovo mezníkem, jako některí jeho soudobí konkurenți, ale měl jistě kouzlo, které ho řadí mezi nejlepší z nejlepších. Dojemný příběh, pěkná grafika, již zmíněna božská hudba a neopakovatelné ovládání. *Loom* naštěstí nezapadl do klasické

Loom

Pohádka o mladém tkalcovi, který se jako ošklivé kačátko změní v překrásnou labut.

skupiny adventure her „seber-použij-průmluv“ a zařadil se na post snad nejstarší adventky ovládané pouze univerzálním kurzorem myši. Tim se dostáváme ke geniální myšlence spojené s ovládáním *Loomu*, ale nejdříve musíme zmínit o prostředí, kde se *Loom* odehrává.

Kouzelnická hůl - obdivuhodný to nástrój. Na vzdáleném ostrově nesoučinném názvem *Loom* žila uzavřená společnost tkalců ovládajících magii. Tkalci si svá tajemství dobré střežili a nechtěli je žádnou cenu připustit venkovním kokoholiv mezi sebe. Tuto nevštnicovitou osvěm zaplatili krutou dani, jejich ženy se staly neplodnými. Vy se ocitáte v pochmurném prostředí v roli posledního dítěte *Loomu*, Bobbina. Vaše matka je mrtvá a tkalci vás jako mladčíka ještě nechtejí přijmout mezi sebe a zasvětit do tajů magie. Tak vám nezbývá nic jiného než se pokusit proniknout do magie bez cizí pomoci. A právě vaše kouzelnické pokusy přimějou se nebyvalou formou ovládání. Tkalci kouzly pomocí holí (jeden exemplář pochopitelně najdete), které umí vydávat tóny v rozsahu jedné stupnice. Určité melodie zahráne na hůl znamenají různá kouzla a vy musíte během hry tyto melodie odpolouchat a pak na správném místě zahrát. Vtip celého kouzlení je v tom, že na začátku umíte hrát pouze první tri tóny stupnice, a tak některé melodie nejsou ještě schopny zahrát. Cím více pronikáte do hry a různých problémů, tím více se zdokonalujete v kouzlení a postupně se



Tomuhle kierovi se honí v hlavě velmi ápatné myšlenky jako např. Jak ovládnout svět či probudit mrtvou.



Ale teď už to vypadá, že se mu v hlavě honí něco docela jiného.

učíte vyšší a obtížnější tóny a melodie. Vaše strastiplné putování končí, až se konečně učíte poslední tón a tedy i finální kouzlo a dostanete se znova mezi svůj národ.

Mohl bych ráj, že by kouzlení zábavné, jak je svět *Loomu* globálně ucelen a vnitřně výborně propojen a, jak do dneška nechápu, že je celá hra opravdu jen v 16 barvách až, ale na to mi už ho buňzel nezbývá místo.

Poslední slovo. *Loom* se stává první hrou, které se věnujeme v naší nové, konečně zavedené rubrice archeologie, což si jistě zaslouží. Osobně bych chtěl touto vzpomínkou vzdát hold *Loomu* a všem jeho tvůrcům. —Marek

Loom: Adventure - fantasy. LucasFilm, 8. dubna 1990.



Opuštěná vesnice tkalců, kde začíná vaše putování.



Setkání po letech s vaší matkou

Rytíři kruhového stolu

Před mnoha staletimi na svatého Martina zemřel na svém hradě v Camelotu, hlavním městě království Logres, velký král Uther Pendragon. Nezanechal po sobě ani vdovu, ani děti. Jeho koruna zůstala tedy bez dědice. Baroni a biskupové Anglie, kteří přijeli na hrad na pohreb, si dělali velké starosti a znešokovaný byl i logreský lid. Království bez krále je jako loď bez kormidelníka. Kdo vlastně bude vládnout?

Množi baroni aši toužili stát se králem, ale nikdo se neodváhal předstoupit a otevřeně požádat o korunu. Rozhodli se tedy, že vysechnou názar Merlinia, velkého moudrého kouzelníka, který znal minulost a uměl číst v budoucnosti. Merlinion odpověděl zněla, že je třeba čekat na Boží hod a modlit se k Bohu.

Když nadešel Boží hod, baroni a obyvatelé Cameloutu se shromáždili v katedrále na slavnostní mši. Jakmile jím arcibiskup udělil pozehnání, všichni vyšli z kostela s a údivem spatřili uprostřed naměstí velký kámen s kovadlinou, do které byl větkanou meč.

Nikdo si neuměl vysvětlit takovou záhadu. Příběh i rozrušený arcibiskup a všimli si, že na kamenni jsou vyryta slova: „Ten, kdo vytáhne tento meč z kovadliny, bude králem vyvoleným Ježíšem Kristem.“

Inched přistoupili nejmocnější baroni a žádali, aby byli připuštěni ke zkoušce: jeden po druhém svírali v dlani meč a pokoušeli se ho vytáhnout - až marně.

Král Logresu

Mezičim se připravoval velký novoroční turnaj. Na širokém prostranství za městem bylo upraveno kolbiště, kolem něhož rozložily své stanovny přední baroni, množi další si naopak našli místa v některém camelotském hostinci. Mezi nimi byl i starý Ector se svými dvěma syny, Kayem a Artušem.

Prvními bylo dvacet let a nedávno se stal rytířem, druhému bylo necelých sedmnáct a dělával starostní bratravou panovníka.

Když Kay miflil na turnaj, všiml si, že zapomněl na meč. Řekl tedy Artušovi: „Prosím tě, rychle utíkej do hostince a přines mi meč!“

Ale město bylo vylidněné, protože všichni byli venku, aby přihlíželi turnaji, všechny dveře byly zamčené a tak se chlapci nemohl dostat do hostince. „Co si jen počnu?“ ptal se sám sebe. V tom okamžiku spatřil meč v kovadlině. Protože nevěděl nic o tom, co se přihodilo, přistoupil k meči, uchopil ho, popošáhl. A meč o kamenný výjel z kovadliny jako z pochvy!

Spatřený Artus odváhal k turnajovému kolbištu v podal meč bratravou.

„Je moc pekný, Artusi, ale aení můj,“ řekl

Kay. „Dopekl jsi ho vzal?“

„Na hlavním náměstí. Byl zaražený do kovadliny...“

Ohromený Kay hned běžel fict Ectorovi, co se stalo, a překvapený Ector se obrátil k Artušovi: „Můj synu, je pravda, že jsi vytáhl meč z kovadliny?“

„Ano, otec, je to pravda. Proč? Dopustil jsem se snad hříchu?“

„Pospěš, vrat se do Cameloutu,“ říkal Ectorova odpověď, „a vrat meč tam, odkud jsi ho vzal, a slab mi, že nikomu nefekne, co se stalo.“

Večer, když skončil turnaj, šli všichni baroni do kostela na nešpor a Ector požádal arcibiskupa, aby Artušovi dovolil pokusit se vytáhnout meč. „Ten chlapec? Ale vždyť ani není rytíř!“ zvolal arcibiskup.

„Dovolte mu, ať to zkouší, prosím vás o to.“

„No dobrá, ale všichni se mu budou smát.“

Skutečně, brzy poté přivítal mladého Artuše, který přistoupil k meči větknutému do kovadliny, hlasity smích...

Po náměstí se však rozprostřelo ticho, když všichni viděli, jak bez sebemenší námahy vytahuje meč! Všechni lid poklekli a stejně se zacházel četní baroni, někteří z nich však zůstali vzpřímeni.

„Ale vždyť je to ještě chlapec,“ řekl jeden z baronů. „Je to syn obyčejného rytíce. Jak bychom ho mohli přijmout za svého krále?“ A další připojil:

„A pak, mohl by to být podvod!“

Arcibiskup tedy příkazal Artušovi, aby vrátil meč do kovadliny.

„Uvidíme, jestli to byl podvod nebo ne. Kdo chce, ať se pokusí získat ten meč!“

A tak ještě jednou se baroni jeden po druhém snažili, leč marně.

Když to však znovu zkoušel Artus, zase zákon kovadliny vyklouzil.

„Polekněte před božím znamením,“ zabil arcibiskup.

Ale baroni, kteří si neklekli předním, tak neúčinili ani jed. „Nemůžeme přijmout krále, který by nebyl z královského rodu,“ řekli. Arcibiskup rychle odpověděl:

„V této vlni se rozhostilo velké ticho, pak opět promluvil Merlin: „Uther Pendragon byl zamilovaný do krásné Igrainy a požádal mě,

náč, se všichni vydali za arcibiskupem, který se vrátil do katedrály a slavnostně vložil korunu na hlavu mladického Artuše.

Excalibur

„Otče, co se přihodilo?“ zeptal se po chvíli Artuš Ectora. Ten odpověděl: „Sire, dostal jste korunu, která vám právem náleží.“

„Cože? Vy mi říkáte sire? Cožpak nejste můj otec? A ty, Kay, můj bratr?“

„Jste předešlem vaši oddaní služebníci, sice,“ odpověděl oba.

Artus se optal: „Co mám teď dělat?“

„Zavřete se do hradu, protože máte několik nepřátel. Potom se obklopte vznesenou společností,“ poradil mu Ector. A Artus uposlechl.

Vytvořit vznesenou společnost znamenalo svolat na hrad všechny nejurozenější pány z království. Stalo se a mladický král přjal příslušnou věrnosti od biskupů a baronů, s výjimkou oněch jedenácti rebelů, kteří protestovali, protože nechtěli krále, jenž by nebyl z královské krve.

V sále byl obrovský zmatek - a v tom se objevil kouzelník Merlin.

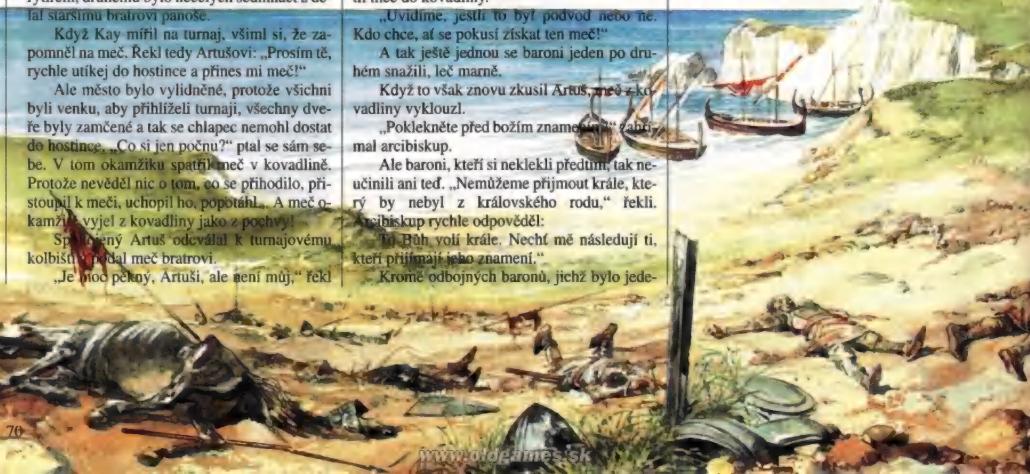
„Co se děje, pánové? Proč se tak tváříte, proč tak křičíte?“

„My nechceme za krále Artuše!“

„Aha, takže vy si nesmyslí, že je hodně ušednutou na logreský trůn? Mýlite se: ve skutečnosti to je syn krále Uthera Pendragona.“

Po této slovesch se rozhostilo velké ticho, pak opět promluvil Merlin: „Uther Pendragon byl zamilovaný do krásné Igrainy a požádal mě,

Kromě odbojních baronů, jichž bylo jede-



abych mu svými kouzly pomohl oženit se s ní. Udělal jsem to pod jednou podmírkou: že mi svého prvního dítě, které se jinu narodí. Když královna porodila nádherného chlapčeka, přihlášil jsem se a odvezl jsem ho z královského sídla.“

Všichni překvapeně mlčeli a kouzelník po-kračoval: „Po roce jsem svěřil dítě jménem Artuš dobrému rytíři Ectorovi, který právě tehdy ztratil jednoletého syna. Není tomu tak, Ectore?“

Ector odpověděl: „Je to pravda.“

„Artuš tedy vyrostl jako Ectorův syn, ale je synem krále Pendragona a pochází tudíž z královské krve. Proto se ti, kteří mu myslí neodpří-sáhnou věrnost, stanou jeho nepřátele se vše-mi důsledky.“

Když se Artuš dovedl, že není Ectorovým synem, byl velmi rozrušený. Ale neměl čas dát najevo své dojetí, protože vzápětí vstoupil po- sel a řekl: „Sire, obdobjí baroni se chystají na-padnout hrad!“

„Co uděláme?“ zeptal se Artuš.

Kouzelník mu odpověděl s velkou rozva-hou: „Chop se meče, který jsi vytáhl z kovadliny. Jmenuje se Excalibur, což znamená ‚prote-nezezo i ocel‘. Pak shromáždi své věrné a puš-se do boje.“

Artušovo vítězství

Ve velkém chvatu se sešli Artušovi věrní baroni. Mladý král si oblékl železné brnění, ale nechtěl si nasadit přilbu, aby všichni viděli jeho tvář a plavé vlasy, nasedl na koně, pak popadl Excalibur, zvedl jej do výšky a zvolal: „Pánové, následujte mě do boje!“ A nasadil koni ostruhy. Jeho stoupení jeli za ním. Král Artuš se choval tak hrdinsky, že tam všechny ohromil. Rebcelové byli poraženi a pobití a jejich lidé, kteří přežili, na kolenou odpříšli věrnost Artušovi jako svemu skutečnému králi.

Válka s králem Opuštěném země

Během roku byl Artuš uznán za legitimního krále Logresu všemi ostatními králi a pány Anglie a žil na svém hradě s Ectorem a Kayem, svým nevlastním bratrem, kterého jmenoval se-něalem, teprv náležným rádecem. Skutečným rá-decem a učitelem mladičkého krále však byl kou-

zelník Merlin: od něj se Artuš naučil rozvaze-a moudrosti a logreský lid ho začal mít rád, a ta-ké všichni baroni v království, kteří už poznali jeho chrabrost, si ho začali vážit pro jeho další vlastnosti.

Pověst mladičkého krále překročila hranice Anglie a z Bretaně na druhé straně moře mu při-jeli vzdálosti pocitu králové Ban a Bors, dva bratři, z nichž jeden vládl v zemi Benwicku a druhý v Gannesu.

Konala se pravé velká hostina, když tu přímo do trůnního sálu věhlel uřízený poseł: „Sire,“ řekl, „ve jménu svatého meče Excalibur vás žádám, abyste přispěchal na pomoc mému pánu, králi Leodaganovi z Carmelidy! Je ohrožován Claudasem, králem Opuštěné země, a vzkazuje vám, že bude ztracen, jestliže mu vy nepomůžete!“

„Král Opuštěné země je nás nepřítel!“ zvo-lali Ban a Bors.

„Stane se tedy i mym nepřítelem,“ řekl te-hdy král Artuš.

Z několika dní odjeli všichni tři králové v čele svých rytířů do Carmelidského králov-ství, aby se ohlásili králi Leodaganovi. Přijeli v poslední chvíli, protože Claudas, král Opuštěné země, se už blížil v čele silného vojska. Při pohledu na ty husté nepřátelské řady řek Artuš Kayovi: „Bratre, to bude zlá bitva!“

A skutečně to byla přetěžká bitva, protože

král Claudas byl statečný a měl mezi svými spojenci švábského knížete Frola, muže tak obrovského, že budil hrůzu, už jen když se ob-jevil. Artušovi, Banu i Borsovi několikrát hro-zilo nebezpečí, že budou poraženi a zabiti, ně-kolikrát se zdálo, že se jejich rytíři i pěšáci ob-rátí na útek, ale Artušovi se podařilo udržet meč Excalibur stále napřažený do výšky a tím po-vzbuzovat své muže k protiútoku a k vítězství.

O osudu bitvy rozhodlo hrozivé utkání mezi Artušem a gigantickým Frollem: nejdříve proti sobě vyrazili s napřaženými dřevci, potom se utkali meče. Srazili se, posekali a začala jím téct krev, zdálo se, že oba zemřou, aniž by jeden nebo druhý zvítězil, ale nakonec Artuš podnikl výpad a vyznal Frollovi meč z ruky, takže tomu nebylo nic jiného než nasadit koni ostruhu a tryskem uprchout.

Když Artuš zvedal Frollův meč, který se jmenoval Marmadoise, zvolal: Vzítězil jsem!“ Po tomto výkahu se král Claudas dal na útek. Mnoho mužů ho následovalo, ale někteří se vzdali a odhodili meče. ■



Obryk z knihy „Myto o králi Artušovi“ Swan Books International Group, 1993. Vydání 1994. Text Stello Martelli, ilustrace Lucio Cifarelli. Přeložila Karolina Křepelková

JAK DÁL?

R A D Y

Syndicate Wars

Myslím, že to byl pan Karel Gott, který říkal, že to musí zvládnout sám. Ale u téhle hry člověk nikdy neví. Proto píšu tenhle článek a to nejen pro něj.

Zásadní věci - v počátečních misích vzdycíky udržujete své lidi pohromadě. Dodá jím to (vcelku logicky) větší palebnou sílu.

- nezapomeňte během hry sbírat všechny možné zbraně, které můžete prodat a získat takřka hotovost.

- co nejdříve vynechte výslovně výběsniny, které budete potřebovat k likvidaci bank. Nešetřete a vyhodte kteroukoliv potkáte. Peníze v nich jsou dosažitelné pouze po zdemolování budovy banky. Při této bohatibě činnosti si ovšem musíte dávat pozor na výzvy běžící policii (určitě nebudete naše městská).

- hledejte všechny zbraně rozesílanémi agentům po okolí, přičemž se vždy vyvarujte situace, že byste cestovali bez výběsniny.

- dalekonosná puška je sice velmi efektivní, leč její nabíjení bere drahně času. Proto si zvykněte na odstřelení jednoho nebo dvou nejhůře vypadajících protivníků a zbytek zlikvidujte běžnými zbraněmi či plynem.

- škrátky drát (razor wire) je vcelku efektivní ke zmomalení nepřátele, což dopřejte sniperovi dost času na jejich likvidaci.

- dejte si pozor na lidi pjenášející bomby. Když je zastřelíte, bomba hrozí explozi, dokud ji neseberete. Střelba ji samozřejmě donutí k výbuchu drápe.

- létačí stroje nemůžete zlikvidovat, pokud se skrýváte na úpatí budovy nebo za ní (logika, co?).

- VŽDY s sebou mějte lékárničky a nezapomeňte je používat. Pokud půjde opravdu do tuhého, nasadte stří a jděte na to.

- tzv. premiovátor figurující v tomto návodu není nic jiného než často používaný persuadertron.

- tzv. nechránění jsou samozřejmě ti unguinedi.

EUROCOP MISSIONS

Mise 1 - London. Vezměte si nejméně jeden



minigun a kupte pár modů pro agenty. Projděte skrz portál, zahněte vlevo až k nechráněným. Tahle oblast má hodně málo nechráněných, kteří jsou bohužel vcelku lehčí k likvidaci. Proto je hodně rychle vyhledejte. Neztracujte se s civilisty. Pokud nějaké zabitíte, nevadí to. Jakmile budou cíle zlikvidovány, škorpyki sesbírány, zaříte domluvu příčemž se stále poohlížejte po nechráněných. Až přecerpáte energii, vrátěte se na základnu, kde vám ostatní pomůžou, pokud budete sledováni. Pozor, Bank of London nechrání žádnou hotovost.

Mise 3 - Hong Kong. Misi zahajte minimálně se dvěma miniguny a premiovátem (persuadertron). První věci, kterou potkáte po opuštění IML linky, je menší skupinka nepřátele bušících do nechráněných. Nejlepším tahem je vzít to vlevo po silnici tak, abyste se protivníkům vyhnuli. Poté premiovou malou armádu civilistů a polí. Tepře potom se pusťte do předélávání agentů, neboť vaši premiováni civilisté dodají premiovátoru extra palebnou sílu. Kdyby tato takтика selhala, zahrajte neprodleně paibu. Zhraně držte vždy zaměřené na jednoho záporáka dokud nedpadne, pak teprve palte i na další. Nezkušejte zlikvidovat zelené vozidlo, neboť ho budete potřebovat k prodrápní se skrz brány k Yamaguchioho chemikáliím. Jakmile budou agenti neutralizováni, naskoč-

te do vozidla a vyražte přes most k Yamaguchimu, jehož obrana vám bude cestu poněkud blokovat. Premiovu (persuade) je nebo zabte, to nechám na vás. Poté předělete všecky a vrátěte se do auta, kde výčkejte příchodu předělaných vědců. Poté se transportujte k IML lince.

Mise 3 - Beijing. Zbraně v této misi jsou stejně jako posledně, tj. premiovátor a dva minigyny. V této misi jsou čtyři objekty k předělání, leč nezapomeňte, že jejich obranná četa zaútočí na každého že zbraní v ruce. Ve městě se taky nachází nechránění, ale budete opatrní a bedlivě se dívajte, jestli se okovaly vás nehmotné předělání. Budou totiž náhodným k útoku, pokud před nimi budete utíkat. Předělání davu civilistů, armády a ostatních je jednak v nejlepších taktikách, ovšem ne v nejednodušších. Tohle vám ovšem dodá energii navíc do premiovátoru, kterou budete potřebovat na agenty a na konec mise. Při používání premiovátku zjistíte značnou obtížnost při přibližování se k nepřátelům, neboť jejich kulky vás budou znáčně učít nazpět. Jediným řešením je přímý a rychlý náhodný na ně a pokud začnou palbu, nahodte štít dokud nebudou předělani. Poté seberte kufry rozbalené tlakovou vlnou.

Mise 4 - Geneva. Začněte s premiovátem a toliku minigun, kolik si jen můžete dovolit. Hlavní koncer v městě ukrytá dost vědců, takže stílejte úplně každého, kdo by mohl mít zbraně. Vědci budou v největším nebezpečí, až je předělate a oblast nebude vyučitelná. Proto si dejte rádně záležet. Vyhliďte si osobu převážející hotovost a je doprovázena eskortou. Jakmile do této spatiče, zlikvidujte eskortu i jeho. Vyuvarujte se okolí kostela.

Mise 4 - Matochkin Shar. Vybaťte své mužé miniguny s KO plynem a premiovátem. Na IML se dostanete, jakmile budete rádně vyzbrojeni. Stráže v Bluesky laboratorích rádějí nepředělávejte, nebo vám pomohou až předělaté všecky a budou na vás útočit nechránění. Tačí se rádně všechna na typy stílející po vědcích v rámci přestrelky. Jakmile se dohodnete s nechráněnými kvůli IML, zamíte tam, aby bacha, je tam skupina Fanaticů, kteří na vás čekají. Budou používat ionové miny, takže pořádně vyučitěte oblast, než začnete předělat chycené lidi. Někde do města vpadne konvoj zapálených, na který budou nechránění útočit, než převáží velké množství HOTOVOSTI!

Mise 4 - Vancouver. Misi zahajte jen s přemlouvátem. Běžte přímo městem až k parkovišti. Zabijte přítomné nechráněnce a až se na tu spoušť přijede podívat vozidlo syndikátu se dvěma agenty, zabijte je a vozidlo si vezmte. Pokud zaútočíte na většího z chemiček, dostanete práva k poletujícímu vozidlu. Nezaúčtejte však předelávat vědce, dokud se nepodrobí vašemu přání, resp. aby vás doprovodili ke kostelním pozemkům. Až budete moci létat, zkuste zaútočit na fanatiky a poté prohledejte jejich těla pro kolik užitečného a tím nemyslím jen peníze. Teprve ted nadešel správný čas k předělání vě-

Fanatici mají vnitřní a vnější stráže. Zlikvidujte stráže u vchodu a vejděte do chrámu. Vnitřní stráže budou zaměstnány vznášedlem a až začnou ztrácet převahu, pozor na bezpečnostní systém, který začne chránit šílející plyny plné všunu. Nejlepší je vyhnat fanatiky ven a schovat se za roh budovy, kde se budete moci v klidu připravit na souboj. Až budou fanatici mrtví, seberete cíl mise a vrátíte se k IML.

Mise 7 - Rome. V Rímě jsou čtyři oblasti k vycíštění. První z nich je punkový spolek, který bude odpolslouchávan nepráteľským syndikátem skrz satelit, jakmile do oblasti vstoupíte. Nejlepší takto je úprk agentů k nechráněným, které zabijí a poté se vrátí dráve, než dojde k explozi. Pak si stoupněte do ulice a ostříleně všechny pánky k vycíštění devastacní zóny. Za vám se poté bude nacházet slabší skupinka, která bude snadným cílem k likvidaci. Vyberte oblast dráve, nežli narazíte na pavoučí

chod a eliminujte malou skupinku syndikátních strážců ostřelováním a miniguny. Měli by během přesfrelky vyhnat svoje RAPy pro vznášedla. Poté na ně teprve zaútočte. Pokud bude třeba, nebojte se použít lékárničky. Až příležit taxi se strážemi, zeliminujte stráže a poté již sesedl taxi zlikvidujte. Pozor na bombu uvnitř. Počkejte raději, až vybuchne, než abyste šli okolo zrovna v okamžiku detonace. Ted je akorát čas k prodeji nějakých laserů na konci tohoto levelu k ziskání peněz. Dále pokračujte na východ, dokud nedíváte rozsáhlou skupinu neprátele. V této chvíli se stáhněte kousek dozadu a začněte pálit ostřelovačkou. Pak svíňete na RAPy. Měli byste vědět, že čtyři z neprátele nosí výbušninu, takže si je nenechte příležitosti blízko k tělu. Pokud útok probíhá tak jak má, jeden ze zabitých exploduje manu vybuchne, což vám záleží ulehčit práci. Ale nezapomeňte, že je v levelu daleko více výbušnin, než je zdrávo, takže se občas zastavte a čekajte, zdali některá z nich nevybuchne, než se vydáte do další části levelu. V té se nachází obojené vozidlo, které se vznáší přesně na východ od posledního souboje. A teď důležitě informace: Uvidíte chlapa, který kráčí přímo proti autu z jihu. Sejměte ho rifli a okamžitě seberete dvě zbraně, které upustí!!!! Pokud to neuděláte, tak syndikát nepráteľský agent (to je onen chlap), vybuchne a vy budete mít značné práce s kompletací levelu. Pokud ho všobec budete ignorovat, vypne šít za kterým se skrývá, položí u auta minu a poté vyráží k vám, kde se „zasefdestrukti“ a zabije tak vaše agenty. Tak bacha na něj. Ted tedy máte za sebou tu malou starost, takže se ted pustíte do přemlouvání terče a poté vlezete do auta

a prosanujete mapu k nalezení dalšího terče. Je to dům, kam se tedy okamžitě transportujte. Na cestě byste měli své agenty vybavit riflem a měli byste též být připraveni co nejdříve svíchnou na RAP, pokud to bude potřeba, jako že bude. Dále se musíte vyuvarovat letajících strojů otočících na vás. Zbavte se jich střelbou z rifli, což je jedna z hlavních taktik. Až budou oba zlikvidováni, předělete slečnu Takovou (Miss Taks), tj. terče, a poté se přiblížte k vyčkávajícímu policejnímu autu (může i létat, pozor). Pak klikněte na evakuaci bod (IML). Tak vám bude umožněno dokončit level tak, jak budecí chtít.

To bylo a teď vám jistě napíšu nějakou tu možnost navíc, jak získat peníze. Pokud budete chtít získat peníze, vrhněte se na banku. Ale mějte na paměti, že prevážíte jí zmíněnou slečnu, která může být dosud dobrá, zábrá, čímž by vaše mise skončila neúspěchem. Ona banka, jak říká netscanc, má zvýšenou ochranku, ale není též se s ní vypořádat, stejně tak jako s policejní es-kortou čítající pěti mužů, kteří také nedají příliš práce. Ale poté, až vyhodíte banku do vzdachu, příležitou policejní autu v hustém počtu čtyř kusů a to pak bude menší zádržel. Pokud s nimi ale budeš počítat a vybavíte agenty RAPy, nebude až tak těžký problém. Jednou z aut dostanete hned, ale další už budou trošku horší. Pokud ale přijde do tuhého a bude hrozit selhání mise, stačí stisknout mezerink a mise skončí přesně tam, kde jste a to ještě úspěšně. To není špatný, co říkáte?

-Karel



ců. Poté zabijte všechny přítomné „syndikátfy“ neprátele a zamíte zpět k IML.

Mise 5 - Singapore. Tak a jestli jste to nepoznamali, jde tuhle. Vybavte se KO plymem a fádnou dálkovou taktikou. Jdem na to! To hlavní, co vás tady čeká, je dostat vozidlo z centra na místo srazu. Naněštětí nepráteľsky syndikát vyhodil spousty lidí, takže budete muset používat dalekonosné pušky přenášené IML lidmi. Vystavte jednoho člověka s rifli a pak utkajejte zpět k svým lidem a vytvořte odpalný útok. Pokud bude na útok nějaká odezva, používejte KOply s jeho případným doklupem. Jakmile někdo z neprátele vstoupí do inkriminovaného vozidla, je toho vcelu málo, co byste mohli udělat. Až se navíc zbyvající stráže ukryjí v bance, je jedinou možností vplíznit se k autu, skok dovnitř a likvidace neprátele zevnitř. Pokud ovšem zničíte auto, mise končí neúspěšně!

Mise 6 - Phoenix. Mise je rozdělena do dvou zásadních problémů. Jenak je to město proskále nechráněnými a „druhák“ jsou tu mocní fanatici (zealots). Pankáč budou všude, ale bude lepší, když je dotáhnete hned ze začátku. Vaším prvním cílem budou pankáči štrachující se v bance na další stanici. Použijte KOply a miniguns, abyste vylákali bankovní stráže a pankáče pobývající se v zadním traktu banky. Ted se v onech místech měly povolat nějaké peníze, takže neváhejte a seberte je. Nechráněny by se v tomto okamžiku měli srocovat všechno okolo vás, takže neváhejte použít v širokém záběru KOply a miniguns. Až vyčerpat energii, vrátte se zpátky, příčemž po cestě sbírejte všechny, kteří vás pronásledují. Poté se někde schovejte a obnovíte energetický stav všech zařízení.

roboty, vyslané fanatici. Tyhle mašinky jsou pořádně tuhé, takže budete nutnou použít ostřelovací pušky a udíratovat od nich dostatečnou vzdálenost. Na druhé straně města jsou ještě dvě nechráněné oblasti. Pokud tam vpadnete, tak jedna z nich na vás vychrál KOply. Proto jakmile tuhle oblast napadnete, opusťte co nejrychleji spodní level. Jakmile bude zóna čistá, budete potřebovat vozidlo k dopravě do další syndikátky základny (dokud ovšem nezlikvidujete brány). V oblasti se nachází několik policejních aut a stanici na opačné straně města, ale budete opatrní, nebo se tam též nachází aktivní plamenometci, kteří hodlají napadnout právě tuhle stanici. Klidně je nechte a pak využijte veškeré převížší existence a ukradněte jedno z aut. Syndikát má dost velké patroly, plus stráže u vchodu. Až přijedete k základně, zůstávte v autě co nejdéle, nebo vám slouží coby štit. To by mělo stačit k likvidaci první vlny. Zaútočte na patroly použitím KOply. Posledním cílem je agent schovávající se v rohu u chemičky. Jakmile ho zabijete vyhozením banáky (sebrajte peníze!), hledejte Cerbera IFF.

Mise 10 - New York. Zbraně: miniguns, ostřelovací pušky, RAPy, přemlouvátor, velmi dobrá vybavená a lékárničky. Co je Netscan? Policie vylepšila své „skákací“ týmy velmi dobře, aby nalezly polohu banky s velkou volnou hotovostí. Výchozí bod: IML stanice (pro zmrážení).

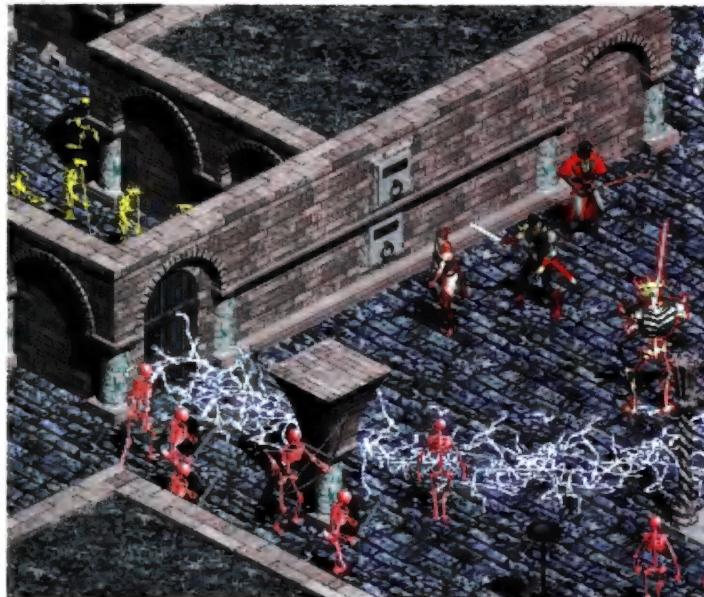
Měli byste shromáždit veškeré své agenty a vybavit je ostřelovačkami. Poté vyrážte na vý-

Diablo

Zkušení nechť otočí na další stránku. Pro greenhorny jest zde pár rad.

Úvodem bych chtěl čtenáře upozornit na skutečnost, že *Diablo* si své dungeony generuje. Takže není možno nakreslit mapy, či napsat přesný návod. Proto tento článek berete spíš jako „radu do života“. Můžete si zde přečíst, jak si nejlépe vycvičit svou postavu a jaká překvapení se vás skrývají různých levelech. Je jich celkem šestnáct. Není to moc. Když budete spéchat, můžete *Diablo* dohrát za den a půl a když budete hodně dobrí, tak i za den. Pak ale ze hry nic nemáte.

Vaše postava: V *Diablu* je hrozně důležité, abyste měli pořádnou postavu. Celá hra se odehrává v jednom jediném dungeonu, který ukryvá jedenáct levelů. Kdybyste se chtěli dostat až dolu s postavou, která je na nějaké páte úrovni, asi byste se moc nechytili. Proto ji hýčkejte a pokusete se zabít všechny creaturey, které cestou potkáte. Vždycky, když už nebudete mít životy a léčivé lektvary, použijte kouzlo Cityortal a běžte se nechat vylečit k léčiteli. Také si u nákupu lektvary, které vám dodají životy i má-



vybrat, použít. Já osobně jsem za celou dobu nepoužil téměř jinou zbraň, než Large Axe. V obchodech si můžete pořídit i zbraně, které stojí nějakých dvacet až třicet tisíc, avšak ty asi nikdy nepoužijete, stejně tak nikdy nenasibráte tolik peněz, abyste si mohli některou z nich pořídit. Když už si jí ale koupíte a vaše postava bude dostatečně silná a obratná, nikdo vás nemá sanci porazit. Další věcí, která je při popisu postavy velice důležitá je zkušenosť a úroveň na které se právě nalézáte. Velikost zkušenosť je závislá na tom, kolik příšer zabijete. Na ní je závislá úroveň, na které zase visí síla, obratnost, vitalita a magie. To podle toho, jak si jednotlivě body rozdělíte. Vždy, když postoupíte o úrovně nahoru, dostanete k dispozici nějakých pět bodů, abyste je rozdělili mezi sílu, magenergií, obratnost a vitalitu. Jste-li válečník, pak vám vše doporučuji, abyste si nejdřív ze všeho nechali vznítit sílu tak na padělat, pak magenergií na třicet, obratnost na třicet a stejně tak i vitalitu. Tedy také na třicet. Ted byste tedy měli mít úroveň nějakých dvaceti. Pak už vaše postava bude velmi konkurenčně schopná. Jestliže budešte mít nějaké dobré vybavení, zabijete jakoukoliv creature na jedno seknutí. Ted vám tady například o tom, podle čeho si vybrat, jestli chcete válečníka, roguu nebo mága.

Válečník: Já jsem vždy dával přednost syrové síle před magií a kouzly. S válečníkem si prožijete nejvíce legrace a akce. Může používat

veškeré zbraň, které se ve hře nacházejí. Stejně tak i v knihy - kouzla. Na ty zbraně někdy poříbezujete 80, někdy 65 bodů za sílu a používání kouzelných knih zase nějakých 20 až 25 magů. Za celou dobu hrani jsem se nesetkal s jedinou věcí, kterou by válečník nemohl používat. S touhle postavou jsem prošel celých šestnáct levelů celkem bez potíží. Jestli někdy vyjde něco jako pokračování *Diabla*, doufám, že přejdu převádět postavy z jedničky do dvojky, protože takovou postavu, jakou mám dnes už jen težko vycvičím.

Rogue: Za tuhle postavu jsem příliš nehrál. Vím jenom to, že rogue v překladu z angličtiny známená tulák nebo darebák. Po porovnávání s vlastnostmi všech postav jsem vyděkoval, že tohle povolání bude něco mezi bojovníkem a kouzelníkem. Pokud vám, můžete stejně jako bojovník používat všechny předměty nebo kouzla, čist všechny knihy a dělat stejně věci jako mág či válečník. Prostě je to takový hybrid někdy vycvičením.

Kouzelník: K tomuto povolání skoro ani není co dodat. Snad jen to, že kouzelník, pokud vám, nemůže používat všechny zbraně. Jeho kouzla jsou však velice efektivní a při boji vám velice pomohou. Tohle povolání si vybere především ten, kdo má rádi boj na dálku. Kromě klasických fireballů můžete používat i třeba ohňovou stěnu, City Portal (o kterém jsem už několikrát mluvil v recenzi), healing, opravit zbroj a mnaho a mnaho dalšího.

Hra, jak už jsem napsal, celá hra se odehrává v jednom jediném dungeonu, který má šestnáct patér do hloubky. Ovšem stejně jako



nu. Je už na vás jestli si od něj budete brát dražší nebo levnější. Ty drážší stojí 150 zlatých a mají tu výhodu, že vás vylečí úplně. Naproti tomu levnější vám pomůžou jen o určitou konstantní hodnotu. Mají ale zase tu výhodu, že za ně zaplatíte pouhých padesát zlatých. To znamená, že když někde dungeonu nasibráte nějaké tři tisíce, tak si za ně asi nekopujete lahvičky za padělat, ale za sto padesát zlatých. Totéž platí i o lahvičkách many. Je to v podstatě to samé co lahvičkami života s tím, že vám místo toho doplňují magenergií, pomocí které pak můžete kouzlit. Ještě se zde prodávají elixiry, pomocí kterých si doplňujete magu manu, tak i životy. Stojí ale 600 zlatých a tak se vám moc nevyplatí je kupovat. Za celou dobu hrani jsem za ně nezaplatil ani meďák. Další důležitou součástí vás postavy je vybavení. Jestliže jste si na začátku hry vybrali jako já, válečníka, pak si pořípte sekuru Large Axe, se kterou jsem celou hru prošel. V *Diablu* lze kupovat jakékoli zbraně v obchodech. Stejně tak i brnění. Za celou dobu hrani jich najdete tolik, že nebudeš vědět co si





NÁVOD

Star Trek : Borg

Aneb jak si ušetřit deset minut z dvaceti.



Nejdete vás výpravu do města. Najdete zde léčitele, kováře, hospodského, vypravěče, čarodějnici a ještě asi dvě nebo tři nějaké postavy. Kováře hospodského potkáte severovýchodně od středu města. Ten první manik je tu především proto, aby vám sem tam řekl co máte dělat, ale nic si od něho koupit nemůžete. Hned vedle něj vpravo je kovář. Ten vám v průběhu hry zadá asi dva nebo tři questy. Kromě toho si u něj můžete nakoupit různé zbraně či brnění. Jak už jsem ale řekl, nemá to cenu. Zboží je u něj rozděleno na to běžné (levné) a to vzácné (dražé). Můžete si u něj nechat opravit zbroj nebo mu prodat některé věci ze svého inventáře. To se však nevyplatí, protože kovář všechno vyuкупuje hodnou peněz. Další postavou je vypravěc příběhů. Vystudoval školu v nějakém jiném městě, přečetl mnoho knih, všechno v i všechno zná. Nic si od něj nemůžete kupit, ale dozvít se mohlo zajímavých věcí. Najdete ho v fontáně uprostřed města. Léčitel vždy postává před svým domečkem obléčen v bílém. Jak už asi víte z mojí recenze, můžete si od něj koupit různé lektvary, nebo se nechat zadarmo vyčítat. Bez něj byste se v *Diablu* prostě neobešli. Jeho dům je jihozápadně od fontány. U čarodějnici můžete kupovat a prodávat různé lahvičky, kouzla a kouzelné knihy. Pokud si dobre vzpomínáš, nemá s déjem vcelku nic společného. Když se vydáte západně od středu vesnice a přejedete přes lávku, určitě si všimnete malého kloučka, který tam sedí a nabízí vám různé kvalitní zboží jako řeba meče za několik tisíc. Tak bych mohl pokračovat dál, ale místa je málo. To vše papírové časopisy nejsou diskamy, kde máte neomezeně místa. —Lobin XXV.

Dostanete za úkol izolovat palubní desku. Nejdříve obertebej políčko nejvíce vpravo, a pak políčko hned vedle něj (toto a mnoho dalších informací se vždy dozvít použitím trokoderu od Q). Ocítíte se ve výtuhu, kde máte zadat správné číslo cílové místnosti. Přestože jsem číslo našel na tricorderu, jeho zapsání do ovladače mi nějak uniklo, a tak jsem pouze třikrát klik napřázdno (výsledek je stejný, pouze takto uvidíte několik sekvensí navíc). Dostanete kázání od kapitána. Až budete rozhodovat, co dělat s přístrojem, pouze počkejte. Po dalších několika minutách filmu budeš tipovat, ve které ruce má vás otec minci. Vždy prohrájet. Jestli chcete, projdeš si tuny filmu, které po tom nastanou. V opačném případě rovnou klikněte na hlavu vašeho otce (jednu milu vrazíte). Vérnete si od něj fázer, otoče na něm knoflíkem a pak mu ho vrátíte. Po dalších dlouhých minutách se ocítíte se součástkou z Borga při jakési poradě. Nasadte tou součástku. Ensign Tergus na její elektronický vstup na hlavě. Začne chvíli přemýšlet



doprava). Počítá vám oznamí další kód a to 61330. Nyní potřebujete získat další Borgův implantát. Po chvíli jeden přijde a Tergus ho buď čtit zasfilit. Zastavte ho (klikněte na jeho rameno). Vás otec vám podá z medikit hypo.

Nastavte na něm tuto kombinaci : 1, 3, 3, 1 (tačítka jsou číslována zleva).

Nechte projít Q. Vaše postava se vrhne na následujícího Borga. Hypo použijte na svou druhou ruku (nikoli na Borga). Během následující dlouhé videosekvence osvobodíte své přátele a s nimi se v pot-

době Borga vrátíte na vaši lod. Na lod se za chvíli přemístí i další Borg. Klikněte na střední rádce na obrazovce, počkejte až se objeví číselná klávesnice (bude mít nečitelné znaky, oseřem rozmištění čísel je na ní stejně) a do ní naťukejte kód 61330.

Krátké, že jo. Mně to také přišlo jako hlučný vtip, ale některé interaktivní filmy jsou dnes bohužel již takové. —Marek



Phantasmagoria II - A puzzle of flesh

Snažte se hru hrát bez návodu, jinak ztratí svůj náboj a změní se pouze v krvavou podívanou (i když to je zřejmě zbytečné připomínat).

Pphantasmagorie nepatří mezi obzvlášť obtížné hry a navíc skoro všechna náročnější místa jsou popsána na karičce dodávané se hrou, takže se když tak můžete obrátit na ni. Poslední poznámka se týká samotného návodu. Pokud je dekoleť řečeno, že máte s někým promluvit, klikněte na něj stále, dokud to půjde (někdy opravdu mnohokrát).

Kapitola první. Začínáte ve svém bytě, v ložnici. Nejprve se podívejte do zrcadla. Prohlédněte svůj noční stolek a z jeho šuplíku si vezměte sušenku, fotku vašich rodičů a šroubovátko. Jděte do chodby a ze schrány si vyzvedněte poštu. V obývacím pokoji si přečtěte poštu, pozdravte svou krysу a za stolu sebere fotku. Podívejte se pod pohovku, kam vás miláček Blob zašantročil vaši peněženku. Vydejte tedy Bloba s klece pošlete ho pro peněženku. Jenže on pod pohovkou zůstane a nebude chtít ven, a tak ho vylákejte pomocí sušenky. Z peněženky vydejte vaši pracovní id-kartu. Jděte do WynTechu.

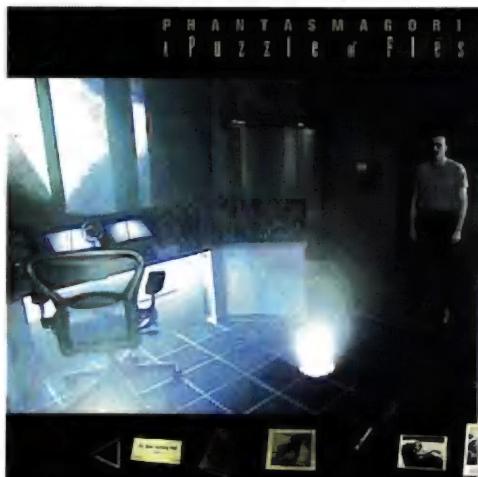
Id-kartou otevřete první dveře zleva. Nejprve se seznamte se všemi vašimi spolučaracovny. Navštívte každou kójí a s jejím vlastníkem si nejdřív promluvte, a pak na něj použijte všechny předměty z inventáře, u kterých to pojde. Mezi tím se občas občerstvíte a automatu na vodu. Jděte do kanceláře P. A. Warnera (malá místnost v rohu této místnosti). Na Warnerově psacím stole si prohlédnete fotografii a pokusete se otevřít suplík, ovšem Warner vás přitom vyruší. Nyní jděte do své kójě. Sedněte si na židli a zapněte počítač. Nalogujte se na své jméno (Curtis Crag) a jako heslo napište jméno své krysy (Blob). Přečtěte si e-maily a opusťte počítač. V zápisníku si přečtěte všechny čísla a všem zavolejte (kromě sebe). Navštívte Trevora, promluvte si s ním a opět se vrátete. Znovu se nalognujte do počítače, přečtěte si novou poštu a pak ve svém adresáři vyhledejte zprávu Venimen_Sagawa. Tak dlouho si ji prohlížejte (klikněte na ni) dokud Craig nedostane halucinace. Podívejte se na monitor, zavolejte telefonem Trevorovi a jděte za ním. Mluvte s ním dokud nejdříve do restaurace. Tam v rozhovoru pokračujte a potom se vrátete do WynTechu. Nalogujte se, přečtěte poštu a zkuste si prohlédnout dokument Venimen. Objeví se běhající písma. Zastavte je tak, aby z nich vzniklo slovo RAT-BOY. Znovu občeněte všechny spolučaracovny a pokecujte s nimi. Občerstvíte se a jděte do skladisti. Na chvíli se vrátete k sepisování vaší zprávy a potom jedete do restaurace. Setkáte se

s Jocily. Objednejte si u číšnika, promluvte si s Jocily a nakonec zaplatíte účet (pozůstalý peněženky na účet, čímž se objeví stará vizitka jedné psychiatričky). První kapitola končí vašim rozhovorem a vásivnou nocí s Jocily.

Kapitola druhá. Opět začínáte ve své ložnici. Podívejte se do zrcadla v obýváku jukněte na Bloba a knihuovnu, vyzvedněte poštu, přečtěte si ji a zavolejte doktorku Harburgové (použijte vizitku na telefon). Vydejte se do WynTechu, kde již bude policie a vás zaražení přítelé. Promluvte si s nimi a zkuste jít do hlavní místnosti s kójemi, odkud vás po chvíli vyhodí. Z hlavní chodby vlezte do kanceláře Warnera, a tam seberete ze země papírek se třemi hesly a opusťte tu místnost směrem ke kancelářím. Zhlédnete působivé video, nastínňující příběh vraždy. Promluvte si s policistkou a během tohoto rozhovoru se dvakrát podívejte do své kójí (zde se nachází v recenzi již zmíněné pojídání oka). Z WynTechu se přemístíte do restaurace. Nejprve vyzpovídejte Jocily, a pak Therese, která vás pozve na večer do Borderline klubu. Z restaurace se vrátete do WynTechu. Zkusme zajdete do své kanceláře odkud vás vyprovodí vyšetřující policistka. Ztratite tak dočasně přístup k telefonu a počítači, a proto musíte najít alternativní řešení. Když prohlédnete všechny kójí zjistíte, že jediný telefon, který máte k dispozici je v Tomovi kanceláři. Zavolejte z něj Warnera (6996). Vylákáte ho tím z jeho kanceláře, a tak se do ní pochopitelně proplížte. Přečtěte si zprávu u počítače a ze šuplíku ukradněte klíček. Jděte do skladisti a tam si prohlédnete krabice v rohu. Odsuňte je i s monitorem pryč a rázem se objeví tajné dveře. Nejdříve je zkuste otevřít, pak si na pomoc veme šroubováku a nakonec je odemkněte klíčkem. V tajné místnosti vezměte ze země železnou bednu. S bednou zajdete domů a tam si ji v klidu prohlédnete. Najdete uvnitř spis a košíli. Oboje prozkoumejte a pak se pokusíte vyndat domo krabice. Zatím to nejdříve ani pomoci šroubováku, a tak to nechejte na pozdější dobu. Než se dostavíte na smluvnou schůzku s doktorkou Harburgovou, zastavte se

ještě ve WynTechu a v Bobově kójí seberete ze země jeho knoflik. Promluvte si s doktorkou a postupně jí dávejte prohlédnout všechny předměty, které můžete. Podívejte se na křížákovou kouli na psacím stole, znovu si s ní promluvte a odeberte se do Borderline. Hlídač vás nebudě chtít pustit dovnitř. Ukažte mu dopis od Therese. V klubu si přesedněte k Therese a mluvte s ní tak dlouho, dokud vám neobjedná pití. Vypijte ho a až „zjev“ (nevím, jak jinak ho nazvat) začne hledat zájemce o náušnicu do pupku, tak se přihlašte. Věřím, že při samotném vtipkování budete skrábat nehty o zed. Ale zpět ke hře, po románu s Therese se proberete ve svém apartmá. Klikněte na náušnici a přeneste se do další kapitoly.

Kapitola třetí. Provedte klasické procedury stejně, jako každý den tzn. podívejte se do zrcadla, zkontrolujte Boba a jukněte do knihuovny. Někdy mezi tím by měl začít zvonit telefon. Zvedněte ho a promluvte si s Warnerem. Ze schrány si vyzvedněte poštu a přečtěte si ji.



Jedete do WynTechu. Ve skladisti si vezměte ze stolu kladivo a prohlédnete si zazděný vchod do tajné místnosti. Jdete do své kójí. Nalogujte se v dočasného počítače, přečtěte si poštu, archiv (heslo CARPE DIEM) a dokumenty access.doc (INFECTION), energy.doc (REVELATION) a curtis.doc (DESECRATION), které jsou ve složce MEMOS. Zavolejte Trevorovy (6125) a Jocily (6992). Občeněte všechny kójí a s každým si promluvte (v Bobově kójí si prohlédnete krabici). Tak dlouho chodte do kanceláře Warnera, dokud se neocitnete v psychiatrické léčebně. Tam si popovídejte se sestřičkou a pacienty. Klikněte na sebe a pak na páš, kterým jste připoutáni. Sestřička vás ovšem zastaví. Abyste se již zbavili, musíte kopnout do kuličky, se kterou si hraji da pacienti před vám. Jakmile sestřička opustí své stanoviště, rozepněte páš a utečte pryč z místnosti.

Až se proberete znovu v realitě, odeberte se do svého bytu. Prozkoumejte bednu z tajné místnosti, zkombinujte kladivo se šroubovákem (na jedno se podíváte a druhým klikněte na zvětšený obrázek prvního) a společně těmito nástroji odmontujte víko v bedně. Uvnitř najdete dopis od vašeho otce. Jedete do restaurace a tam důkladně vyzpovídejte Trevorra. Nastal čas na další návštěvu psychiatricky. Znovu jí ukazujete všechny předměty, které můžete a promluvte si s ní. Z ordinace se přemístíte do Borderline. Popovidejte si s mužem u baru a pak jede domů. Tam už na vás bude čekat Therese. Mluvte s ní tak dlouho, dokud neodejde do ložnice a pochopitelně ji následujete. Tentokrát se dočkáte samosochistických hrátek (v pozici masochisty, člověk prostě nemá stěn ještě).

Kapitola čtvrtá. Na úvod této kapitoly vás čeká rozhovor s policistkou. Až policistka odejde, sjednejte si další schůzku s doktorkou (stejně jako minule). Provedte opět čtyři každodenní procedury (zrcadlo, krysa, knivovna, poštou)

a vydějte se do WynTechu. Navštívte Tomova a Warnerova kancelář, odkud vás vyhodí policistka. Jedete tedy do restaurace. Bude tam sedět Trevor. Promluvte si s ním a pak navštívte doktorku Harburgovou. Tentokrát se vaše senzí nevydala a vaše postava odejde silně rozhořčena. Běžte domů a potulujte se po bytě. Za chvíli začne někdo klepat na dveře. Jděte otevřít a setkáte se s Jocily. Začněte si s ní povídат, ovšem až dojde na sundání svršky. Jocily spatří vaši památku z minulého SM noci a utěče pryč. Ze stolu si vezmete sponku do vlasů, kterou tam zapomněla a vydějte se do WynTechu. Sponku podejměte dveře do Warnerovy kanceláře a vstupte.

Šroubovákem vypačte šuplík u psacího stolu a zevnitř si vezmete knížku a papír. Tyto dva předměty vám poslouží k získání přistupových hesel do dolního patra WynTechu. Nalogujte se do Warnerova počítače vaším jménem, přečtěte si postu (hlavně zprávu od Trevora, odkud získáte další heslo) a odlogujte se. Přihlašte se jako Warner a jako heslo napíšte CARPE DIEM. Zapněte si režim, kde se mění stupeň přístupu jednotlivých zaměstnanců a nastavte sebe na nejvyšší úroveň tří (heslo je BLACKLOTUS). Konečně můžete do podzemních místností. Z Warnerovy kanceláře jděte k proskleném dveřím. Použijte svou id-kartu na eteci zařízení. Do výtahu se dostanete opět díky id-kartě. V dolní chodbě pouze procházejte jednotlivými dveřmi a pokud uvidíte něco na zemi, prohlédněte si to. Po chvíli se propracujete až ke dveřím zamčeným na číslový kód. Zadejte číslo 10958

a vstupte. Uvnitř si sedněte k ovládacímu panelu. Vstupní heslo je ROSETTA. Přes počítač si promluvte s mimozemšťany (celkem překvapí, že?) a potom se vrátíte do horního podlaží WynTechu. Odtud jedete do Borderline. Potkáte se tam s Therese. Promluvte s ní, popijte a pak s ní jděte do zadní místnosti. Hlídač dejte povzkanu od Therese. Dveře do místnosti otevřete tak, že nastavíte všechny čtyři čtvrtce zelenou částí do středu. Therese se schovává za záclonu. Jděte tedy k ní a uzavřete tu kapitolu, jak už to začíná být v *Phantasmagorii* zvykem, lechtivou scénou.

Kapitola pátá. Další kapitola a s ní i další návštěva policistky. Prohoďte s ní pář slov, pojďte se do Blobovy kleece a znovu se dejte do fečí s policistkou. Až policistka odejde, vyzvědnete poštu, konkáne do zrcadla, do knihovny a na Bloba. Vaši peněženku najdete v šuplíku nočního stolku v ložnici. Napsané zavolejte doktorku Harburgové, sjednejte si schůzku a zajedte k ní. V kanceláři se podíváte pod stůl, čímž zjistíte, že vaše setkání je definitivně poslední. V mžiku se objeví strážný, který vás začne držet v saku pistoli. Počkejte, až se bude divat na to, co zbylo po doktorce, a v tento moment utečte ven z kanceláře (kliknutím na dveře). Zastavte se ve WynTechu. Ve vaší kanceláři zapněte počítač a vyslechněte si příšerku (2x).



Pak jděte do Bobovy kanceláře, klikněte na klávesnici a shledněte další videosekvenci. Zkuste počítač ve Warnerově kanceláři. Nalogujte se na sebe a přečtěte si postu. Opusťte systém a přihlašte se jako Warner (heslo - CARPE DIEM). Ve Warnerově složce vyhledejte dokument goldmine.doc, přečtěte si ho a vytiskněte. Jděte do skladističky, kde se setkáte s Trevorem. Promluvte si s ním a až změňte (ač jo), prohledejte ho a vezmete si jeho id-kartu. Zopakujte si cestu až do nejzazší místnosti dolního patra WynTechu. Napojte se do počítače, absolvujte rozhovor s mimozemšťany a pak použijte Trevorovou id-kartu na eteci zařízení uprostřed obrazovky. V centrální místnosti celého projektu Threshold se napojíte na počítač, načež dorazí Warner. Promluvte s ním. Objeví se příšerka, zavítejte se Warnera a vysvětlete vám vašu pravou identitu. Příšerka se vás pokusí zničit. Vaše jediná úniková cesta vede skrze počítač, který vás teleportuje na neznámé místo.

Ocitnete se v mimozemském světě. Ve středu obrazovky se nachází skupinka tvorečků, z nichž můžete jednoho sebrat. Sejděte dolů a tam posbírejte další tři různé typy potvůrek.

Zkuste tyto potvůrky mezi sebou kombinovat (ze dvou z nich vám vznikne jedna nová). Odejděte otvorem ve skále. Dostanete se k podivnému vlastivici s tělem. Otočte se a na zvířátku v rohu použijte funguse, aby jedno z nich chytily. Seberte nalákaného tvorečka a vrátěte se ke stěně. Použijte na ní zkombinované zvířátko a pak do stěny vstupte. Dostanete se tak k podivnému tvaru, podobnému humanoidnímu bytí. Klikněte na něho až do bytu čímž začne sérii hlinicin. V první se podíváte na náčiní vedle vás, z něhož si vyberte injekční stříkačku. V další počkejte až vám Jocilyn přiloží zbraň k bradě a pak na zbraň klikněte. Následující hlinicinu se odehrává v prostředí vašich zemělých spolupracovníků. Seberte id-kartu země a s její pomocí otevřete dveře vpravo. Vaše temné snění pokračuje v SM klubu s Therese. Přehodte vedle ní páku, aby vám nestačila vyrvat srdeč. Poslední postavou, kterou se musíte vyrovnat je vaše matka. Jděte přímo k ní, čímž ji vyjádříte svou lásku a potlačte v ní její sadisticcky.

Zkouška ukončena a vy se opět dostanete před humanoidně vzhledící patvou. Klikněte na něj a pak seberte živočicha, který na něm leží. Když se otočíte, uvidíte další tunel vedoucí do oblasti, kde jste se zprvu objevili. Jděte tam, opeř prokombinujte všechny položky v inventáři, čímž by jste měli vytvořit lepkavou hmotu. Tou opravte trubici v místnosti, kde jste před tím polapili tři živočichy. Jděte nahoru k bráně. Na něj bude rozbito jedno zelené světlo. Vyměňte ho za svítícího tvorečka. Opravte tím teleportační bránu, ovšem než se budete moci vrátit na matku Zemi, musíte ještě využít docela složitý rebus v podobě ovládacího panelu k teleportační bráně. Tento panel je v pravé části obrazovky, ve které jste se objevili úplně první v tomto světě.

Tato závěrečná hádanka je asi tím nejtěžším na celé hře. Nejprve spojte rozdělené kabely, podle předlohy (v pravé a dolní části jsou na kreslený kombinace, jak mají být jednotlivé kabely spojeny). Po propojení kabelu, klikněte na kolečko s červenou šípkou v horní střední části obrazovky. Dále natočte kovový kruh vpravo tak, aby mezeru v tomto kruhu ukazovala na severozápad a pak spusťte paprsek z kuličky přímo nad tímto kruhem. Nyní natočte kovový kruh směrem na severozápad. Opět spusťte laser z horní kuličky. Klikněte na kolečko s červenou šípkou. Otočte trojúhelník do pozice, kdy bude v pravém dolním rohu červený bod. Stiskněte barevné pedály v tomto pořadí - červený, žlutý, modrý. Vystřelite paprsek ze zelené blubiny (nebo co to je) do červeného bodu. Přetočte trojúhelník, aby v pravé dolce byl žlutý bod, vystřelite do něj paprsek a to samé pak udělejte s modrým bodem. Přístroj by měl být celkově propojen. Bránu se vrátíte na Zem, kde na vás čeká závěrečná volba mezi Jocilyn (stanete se člověkem) nebo Tresholdem (stanete se mimozemšťanem). —Marek

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

Larry není špinavý Harry.



Oheň. Z nočního stolku seberte šíti a kleště. Šíti pak v inventáři prozkoumejte a najdete jehlu. Použijte kleště na jehlu. Ohnutou jehlu otevřete, pouťte a očistte se v jiném pokoji. Klikněte na dveře na balkon a přes Other... napíšte BREAK. Na balkonu najdeš kromě spousty stěpů také lístek na nádhernou začánskou lod P.N.S. BOUNCY a tak se vydáš na cestu.

Na lodi. Při nalodění získáš mapu a kartu ke svému pokoji. Mapa slouží k pohodlnému pohybu po celé lodi. Můžete ji použít bud v inventáři, kde na ni kliknete a zvolíte Look, nebo přes shortcut zvolíte Map. Karta k pokoji vám slouží jako klíč k vašemu „apartmá“ číslo 00. Pokud si během hry všimnete červenobílého pařáce a klikněte na něj, věžte že to, co jste objevili, je Dildo. Můžete totiž hrát i v edlejší hru „Where is Dildo?“. Polohu Dilda nebudu uvádět, protože jejich nalezení je při troše pozornosti docela jednoduché.

Seznámení s lodí. Z hlavního atria se vydě do jídelny (doleva), kde si dej fazole (Bean Dip). Vyzkoušej si novou volbu „Fart“ a pak si promluvte s čínským kuchařem a dvakrát si dejte jedlo delikates SPORK. Až odjede prý seberte mu nůž a z lampy vyšroubujte žárovku. Jdi opět doleva a objevíš se v kuchyni. Na stole leží ryba, zabalena do noviny. Seberte ji a po vyhození ryby do odpadků si přečtěte velmi důležitý recept. Z levého stolu seberte hrneček a slánku. Vyzkoušej si Caviarmaster 2000 a koukněte se na Filf, rybi hlavy a sín (to kvůli bodům). Přes mapu se přeneste do salónku (na mapě Proud Lili Seaman Lounge) a poslechněte si pravidla soutěží. Získáš ještě skórovací kartu, bez níž by ses nemohl zúčastnit jednotlivých disciplín. Jdi dolů, promluv si s barmanem, který se jmenuje Johnson a požádej ho

o džus. Pomocí mapy se dostaneš do knihovny, kde si prohlédni všechny knihy a podívej se na bobra upravenou na horu. Za rohem si promluv s knihovnicí Victorian. Přes Other... zadej nějaký nesmysl, protože Victorian se to pak snáší najít v počítaci a ty můžeš sebrat ze stolu lepidlo (Mucilage). Jdi do atria a vyděj se doleva do místnosti s dvěma velkými sochami. Prozkoumej Venuskou nohu a vezmi si pář kostek. Pokochej se naříkajícím sochařem a pak se vydě dozadu do kasina. Sejdí po schodech dolů a bez ohledu na mířici všechny projdi až k dveřím. Přes Other... napíš PUSH načež se dostaneš dovnitř. Z nástěnky na stěně seber červený dráž klasu v kávorovu seber krém (KZ Brand Jelly). Cti si nástěnku tak dlouho, dokud nedostaneš tri body (2+1). Na skříňkách vlevo si přečti, že na ně můžete zeptat Peggy. Vrat se zpátky k soše. Sochař už se řel nejsíp utopit a tak můžeš vyležit na lešení. Z krabice nářadí si věm jen šroubovací (Screwdriver) a vyděj se na hlavní palubu (Aft Deck). Promluv si s přejmenovanou Peggy a nezapomeň se zeptat na skříňky a kaptánku (Other... a Locker, Captain). Najdi skříňku střední části paluby, otevři ji a seber si ní hadici. Jdi doleva, promluv si z mužem a ze stromu seber ovoce Kumquat. Nyní se vydě do své kabiny číslo 00. Podívaj se na toaletní papír a na sprej ležící na zemi. Potom si ještě prohlédni záchod a pomocí hadice do něj přived vodu z cisterny nalevo. Teď můžeš zkoušit spláchnout, nebo správny záchod odpovídajícím způsobem vyzkoušet (Piss nebo Shit). Pomocí mapy jdi do Captain Queeggs Ballroom. Vejdí do dveří s velikou koutou a promluv si s dívkou v kreslícího prátku. Vyzkoušej všechny tématá k rozborovu a pak zadej Other... a napíš Leisure Suit. Od návrhářky se vyděj k baženu (Clothing Optional Pool), kde se nejdříve musíš svléknout a potom si promluvíš s krásnou Drew, která ti fekno na nápoji Gigantic Erection a dá ti dočtenou knihu. Až vyčerpáš všechny tématá o letci Fokkerovi, nezapomeň si ještě prohlédnout časopis na stolku a pak se vydě napravo k malemní vřívěmu baženku, ve kterém tě čekají dvě krásné country zpěvačky Wydoncha a Nailim, o kterých ses dozvěděl z časopisu v baženku. Jdi na můstek (Bridge), kde tě za dvěma čeká pes a proto nemůžeš dovnitř. Vylez tedy po žebříku na stozár a prozkoumej plachtu. Zjistíš, že



je z polyesteru a že se tedy bude hodit pro návratíku Jamie Lee. Slez dolů a jdi doprava. Podívej se na tabuli a potom pomocí Other... a Knock klepej na dveře a uvidíš někoho moc zajímavého (kdo uholne kdo to je, něco vyhraje) (já to vím). Nyní je však konec plahoření po lodi, a proto se pustme do jednotlivých disciplín soutěže.



LoveMaster 2000. Disciplinu si můžeš nejdříve vyzkoušet, ale jelikož tvůj výsledek není nijak valný, bude se na to muset jinak. Nejdříve stiskni zelené tlačítko upravenou do boxu a pak jdi do knihovny za Victorii. Pomocí Other zaříď aby se nedivala a pak seber knihu se žlutým obalem.

V inventory z ní sundej obal a do něj pak zabal červenou knihu od Drew. Pak Victorii znova zaměstnej a vrat knihu na své místo. Když na chvíli odejdeš a pak se vrátíš, čeká te přijemné překvapení. Zvláště nevinná pozdnáka o počasi skončí velice netradičně způsobem (přímo v knihovně na zemi). Ze svého pokoje se vrat zpět k Victorii. Podívej se na monitor a pak musíš Victorii přemluvit, aby se místo tebe zúčastnila disciplíny. Congratulations Larry Laffer.

Horseshoe. Tato disciplína spočívá v trefování se na ty koňskými podkovami a tak si ji hned běž vyzkoušet. Zasni moc a tak opět jinak a samoříjemně fikané. Nejdříve požádej barmana v salónku o Gigantic Erection (Džajgenty y-rekšn) a až vypadne, proklouzni dvěmi vlevo do šatny Juggssových. Za sprej u zrcadla vyměň ten, co si našel ve své kabine (Silicone Lubricant). Zmačkní červené tlačítko vzadu mezi kníhama a jdi ven. Vydí po schodech k větrnu, které díky tlačítku sjelo dolů a vyměň žárovku v reflektoru za tu od čívana. Objednej si ještě Gigantic Erection a vrat se do šatny. Pomoci tlačítka pošli reflektor zpátky na místo. Pak si na kazetáku polezneš nějaké písničky a pak jdi pryč i ze saty



pokopec a staneš se vítězem další disciplíny. Congratulations Larry Laffer.

Craps Tournament. Aby sis mohl v casinu zahrát kostky, musíš nejprve odtud vyhnat ostatní hráče. Není nic efektuňejšího, než si doslova „uprdnout“ pomocí volby Fart. V inventory nejprve obal kostky, získané u sochy, toaletním papírem a potom se teprve puf do hry. Potom dostaneš právě hráci kostky, ale hrát musíš s těmi, co jsi je obalil toaletním papírem. Pak budeš hodně výhrávat a zároveň dostaneš možnost zahrát si po několik intímnejší kostky s plvbavou Dewmi. Až vyhraješ, vrát se zpátky k Dewmi (kabina č.510) a seber ze stolu prášek, který ti před tím nasypala do pití. Tof vše.



Bowling. Běž do místnosti se skříňkami a pokus se otevřít druhou zleva ve spodní řadě. Na správnou kombinaci se musíš zeptat Peggy. Skříňku otevřeš pomocí hesla 38-24-36. Pak si promluví s Xqwzts, kterého najdeš za ní. Při rozhovoru si od něj kup svou fotografii, a lepidlem ji přilep na kartu od svého pokoje. Potom jdi za

Peggy a promluví si s ní o Xqwzts. Zjistíš, že potřebuje pas a tak jdi do recepce a požádej Petera o svůj pas. Ve správný moment mu ukáž kartu s přilepenou fotografií. Pas odnes

Xqwzts, který hned zmizí, a tak můžeš sebrat klíč, který tam po sobě nechal. Šroubovákem otevři ventilačku vlevo na stěně a vlez do tmavé místnosti. Dělej si co chceš a až též začne nudit, zadej Undress, náčež se objevíš ve své kabíně. V kabíně na tebe bude čekat tajemná dáma celá v černém. Za to, že jí slibíš pomoc, ti dám odměnu a taky ti nechá v kabíně kapeskí. Seber ho a inventory ho prozkoumej. Pomoci Other... můžeš vyzkoušet i volbu Smell (to kvůli bodům). Vydej se do jidelně a pak počkávaj dozadu. Prohlédni si židle a z jedné z nich vynájdź srolovaný papír, který hned prozkoumej. Zjistíš, že je to pojistka a že ta dáma v černém se jmenuje Annette. Jen tak z legrace se na ni zeptej Petera, ale je to i k ničemu. Na bílém telefonu volej PRANK, dokud za to budou sypat body. Až ti přestanou přibývat bodky zavolej Annette, ale vždycky to zvedne její manžel. Zkusme na to te-

dy jít jinak. Požádej Petera o účet (My Account). Odejde pryč a ty se podívej na jeho telefon. Když stiskněš červené tlačítko, dozvíd se, že poslední vytáčené číslo bylo 71009. Z toho se dozvíd, že Annetta bydlí v pokoji číslo 1009. Běž tedy tam (Owners Suite na mapě). Až otevřeš dveře, ocítneš se opět ve tmě. Na posteli leží „věc“ nejrůznějšího pomoci Smell a potom na ni skočí po-



moci Climb In. Překvapivě se zase objevíš ve své kabíně a opět celý nahý. Vrať se zpátky na Annettě a tlačítkem ji přivolej. Až si s ní promluvíš, ukaž jí nůž, čímž ji strašně vylekuj. Přivolej ji zpět a dej jí tu pojistku. Dostaneš 500 000 000\$ (slově půl bilionu dolarů). Ted už se konečně vyděj do kuželkárny. Mrožovy strč kartu do tlamy, vezmí si kouli a hod ji. Zase

bvezý rýznouš uspěš. Jdi na Aft Hold (pomoci mapy). Klikni na Xqwzts otevři dveře a podívej se, co se děje s kuželkami. Otevři dveře vzdalu za tebou (hopper door) a použij kuželky sprejem (deodorant spray). Pak KZ Sexual Lubricant použij na Annettě kapeskí. Potom jdi zpátky do kuželkárny a na kouli použij kapeskí od Annetty. Congratulations Larry Laffer.

Captains Cook-Off. Jdi na Forward Hold a dveře si opět odemkní klikem. Opice ti chytífe najde Drewin kohout a tak ho vezmi a zajdi za ní k baženu. Až si s ní promluvíš o kufru, půjde za tebou do tvé kajuty. Až se začne sprchovat, spláchní záchod a tím se jí zbarví. Přesuď se do podpalubí (Lower Aft Hold), dveře si zase odemkní klikem. Klikni na keržeholík z nich a pomocí Other... zadej MILK. Jdi zpátky do své kabiny, kde na podlaze zbyla poslední příslada a to plíseň (mold). Seber ji a vyděj se do kuchyně. Mléko od bobule nalej do CyberCheese 2000, čímž získáš bobí sýr, který v inventory použij na ovocie Kumquat. Získáš velmi zvláštní koláč s neméně zajímavou chutí. Kvůli bodům ještě prozkoumejte zeleného hada na podlaze. Vyděj se do místnosti konání soutěže a polož ho na pás. Potom sleduj, jak porotě nebude chutnat (to se dalo čekat). Běž zpět do kuchyně a v inventory přidej do koláče prasák od Dewmi (Organic Powder). Pak koláč odnes porotě a jen sleduj jak budou spokojeni. Congratulations Larry Laffer.

Nakonec se vyděj za kapitánkou. Zaklepej na její dveře a promluví si s ní. Nakonec jí dej jako dárek peníze od Annetty.

Tof vše. Spěte sladce. —Case



i ze salonku. Potom se vrah zpátky a zjistíš, že začalo vystoupení matky a dcery Juggsových. Až si užiješ, objevíš se opět ve své kabíně. Vrah se zpátky a z jeviště seber kus svítícího oblečení (Clothing Chase Lights). Pak jdi doleva a z ovládacího panelu seber dálkové ovládání. V inventory pomocí dálkového ovládání zkus zapnout světelní páš. Zjistíš, že to funguje a tak páš přiváž k boci, vícismíce se stropu, nahore na lešení, které zbylo po zbourané soude. Dálkové ovládání použij na bodec s pásem a všechno je hotovo. Skrováci kartu srst kom do zadku a pak házej. Pokaždé se trefíš a tak vyhrajší další disciplínu. Nezapoměň vydát kartu. Congratulations Larry Laffer.

Z rozhlasu se dozvídáš, že Bill Clinton vystupuje v salónku. Pokud chceš získat více bodů, můžeš se tam jít podívat a poslouchat vtipy.

Best-Dressed Man. Jelikož Larryho oblečení nepatří k nejmodernějším, ani tato disciplína ze začátku nedopadne nejlépe a tak ti nezvýhodní jiného, než všechny přesvědčit, že právě ty jsi ten, kdo je moderně oblečen. A kdo jiný než Jamie Lee by ti k tomu měl pomoc? Proto se nejprve vyprav na můstek, kde otevři skříňku v které propojí pojištění v červený drátem z nástěnky v trezoru. Až se ozve zpráva z rozhlasu vylez po žebříku na stožár, kde nožem uřízni kus polyestru z rozvinuté plachty. Po dlouhé noci jdi za Jamie Lee a dej jí uříznutý kus polyestru. Objevíš se opět ve své kabíně, ale ty se nemáš čas tam ploufkat a tak se vyděj zpět k Jamie Lee. Na dveřích si přeť zprávu, že tě Jamie Lee čeká z dveřní vzdalu. Jdi tedy tam a uvidíš jak je tvůj polyestrový obleček populární. Vrah se do místnosti, ve které probíhá disciplína, rozepnì figuriné

Fragile Allegiance

Rozhodl jsem se využít této nové rubriky k tomu, abych vám pomohl s hraním vynikající, ale poměrně složité strategie *Fragile Allegiance*. A začal bych od začátku.

Stavba kolonie. Při stavbě kolonie býváte omezeni pouze počtem kreditů. U základní kolonie však platí jedna výjimka. Společnost TetraCorp totíž předpokládá, že budete zakládat kolonie další, a tak vám poskytla peníze, že něž si na vaši první kolonii můžete vybudovat vše, na co máte papíry (a to několikrát). Problém je však v tom, že potom budeš jen těžko shánět peníze na vybudování kolonie druhé. Podobně jako u většího „územních“ strategických her jde i při *Fragile Allegiance* o rychlý start. Doporučuji tedy vybudovat na vaši základní kolonii tyto stavby: 1x Command Centrum (dokáže stavět Space Dock), 1x Sensor Array, 5x Solar generator, 2x Power store, 3x Storage tower (jejich počet uzpůsobit podle toho, jestli zde budete chtít skladovat nerosty až i jiných asteroidů), 3x Mine, 3x Deep Bore Mine (počet uzpůsobit podle počtu nerostů), 1x Weapons Factory, 1x Ship Yard, 1x Satelite Silo, 4x Landing Pad (kvůli rychlejší mobilizaci lodí), 1x Refueling depot, 1x Medical Centre, 1x Security Centre, počet stavby Radiation Filter uzpůsobit podle radiače na asteroidu a stavby Air Processor, Hydroponics plant, Hydratation plant a Environment control postavit až se počet obyvatel základny bude blížit k 95. Na dalších základnách stavím pouze nezbytný počet (tj. 3) Solar Generatorů, Refueling Depot, 1x Storage tower, 3x Mine a Deep Bore Mine, Sensor Array a Radiation Filter (podle radiače) později také stavím Air Processor, Hydroponics Plant a pod. Stavby jako Gravity Nullifier a Missiles silo stavím pouze když mému asteroidu hrozí nějaké nebezpečí (v případě Gravity Nul., je to srážka s jiným asteroidem a u Missile silo je to nepřátelský asteroid). Jiné užitečné budovy se dají koupit od Sci-Teku (viz. Sci-Tek).

Nerosty. Nerosty se dělí do tří skupin podle hloubky, v níž se nacházejí, přičemž platí, že čím hlouběji se nacházejí, tím méně jich je a tím lépe se dají prodat. Ke jejich dolování slouží doly (Mines). Doly se dělají také do tří druhů a to podle toho, jaké nerosty těží. První „Mines“ těží celkem běžná a levně nerosty, které vás potřebujete na stavbu malých lodí a některých typů raket. Druhé „Deep Bore Mines“ těží dražší nerosty, které se již vyplatí prodávat, a které vy-

užíváte na stavbu lepších lodí a raket. A nakonec je tu důl třetí „Seismic Penetrator“, který těží ty nejdražší a nejméně dostupné nerosty, z nichž se vyrábějí ty nejničivější raketы (např. Mega missiles). Papíry na teto „důl“ si však musíte zaplatit.



tit u firmy Sci-Tek. K přepravě nerostů mezi asteroidy slouží transportér, ale u Sci-Teku si můžete zaplatit i tzv. „Ore teleporter“, který nerosty teleportuje, a který je při větším množství asteroidů nezbytný.

Lodě. Lodě se dělí na menší, ty se vyrábí v „Ship Yارد“ a větší, které se vyrábí ve „Space Docku“. Z menších lodí je nejlepší Combat Eagle, jehož výroba sice trvá déle, ale pokud nemusíte bojovat hned ze začátku je lepší vyrábět pouze tyto „stíhačky“ a vybavovat je plazmovým dělem a co nejvyšším štítem (štíty 40x a 50x se musí kupovat od Sci-Teku). Z větších lodí je ze začátku dostupný pouze model nazývaný Destructor, který se dá vybavit ještě jednou zbraní navíc. Nejlepší a nejefektivnější lodi je Fleet Battleship (od Sci-Teku), má dobrý pancíř a může nést až šest zbraní (doporučuji: 2x Plasma Canon, 2x Chaos Bomb (pokud děláte nálety na asteroidy), 1x Deflector a 1x štít). Objednat u Sci-Teku si můžete též Command Cruiser, který je na tom přibližně stejně jako Battleship, stojí mnohem více, dle výrobáře, ale dokáže pojmosti až 15 malých lodí, kterým zvýší dolet. Lodě se pro útoky musí formovat do letek, které mohou být složeny z všech typů lodí. Letky mají však rychlosť té nejmalemajší lodě, takže je výhodné formovat si jakési „stíhači“ letky, složené z malých lodí (Combat Eagle) a těmito napadat pomále bombardovací letky (Fleet Battleship).

Sci-Tek. Od Sci-Teku se dají nakoupit nejdokonalější technologie z jakékoli oblasti (od dolů, přes obraně věže a štíty, až po nejlepší raketu). Tyto technologie bývají obvykle velmi dražé, a tak si počkáte velmi dlouho než je všechny získáte. Povím vám, které z jejich novinek jsou nejužitečnější. Je to Anti-Missile Pod - proti raketová věž, kterou se vyplatí umisťovat na ohrožované asteroidy (i ve vice planetářích), Construction Droids - roboti, kteří zvýší rychlosť a kapacitu vašich továren na lodě a pak již výše zmíněný Seismic Penetrator, Ore Teleporter, Fleet Battleship a Command Cruiser. K zahodení nejsou ani vyšší štíty a různé „obranářské prkotinky“ např. Deflector.

Smlouvy. Smlouvy se vyplatí uzavírat i v agresivnějších prostředích, jelikož v smlouvě se stanovují i finanční sankce za porušení (a ufoní porušují smlouvy často).

Agenti. Agenti jsou velmi šikovná skupina lidí, kteří vám (obvykle za velký peníz) pomáhají zjišťovat informace o nepřátelských asteroidech nebo ničit jejich stavby. Agenty využívají obvykle ke zjišťování dalších nepřátelských asteroidů, a nebo jim vždy před útokem nechávám zničit obranné systémy cílového asteroidu (při raketovém útoku protiraketové věže a při leteckém protiletadlovém).

Tabulka. A nakonec jsem si připravil tabulkou pro ty, kteří nakupují lodě a raketu od Sci-Teku, a kteří by chtěli vědět jaké nerosty se na výrobě těchto supersonických používají, kolik stojí a jak dlouho se vyrábějí. V informacích u Sci-Teku se to bohužel nedozvítě.

Rychlosť výroby lodí je uváděna za přítomnosti Construction Droids ve Space Docku.

Přehled lodí:
Terminator - Selenium 8x, Dragonium 2x, 34 000cr, 45 dní
Fleet Battleship - Selenium 8x, Dragonium, 60 000cr, 60 dní
Command Cruiser - Barium 10x, Korellium 18x, 300 000cr, 90 dní

Přehled raket:
Nuclear missile - Bytanium 5x, 50 000cr, 15 dní
Virus missile - Traxium 1x, 30 000, 15 dní
Anti-Virus missile - Barium 4x, 10 000, 8 dní
Mega missile - Nexas 1x, 100 000, 30 dní
Stasis missile - Korellium 2x, 40 000, 8 dní

Rozložit bych s vám chtěl čitárem Kimba Laka z 20.8.2340: „Jednej rychle, myslí rychlej. TetraCorp požaduje výsledky. Pamatuji, že obchodní válka je stejně smrtici jako každá jiná. TetraCorp chce být největší a nejlepší ve všech sektorech... A pro tebe bude nejlepší, chtit to samě.“ —Mrkvoslav Pytlík

POSLEDNÍ POMOC

SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

MR 11.3-5

P C

Zde si můžete vyzkoušet to, co se využívá jen tehdy, když už jste vyzkoušeli úplně všechno v rámci vašich možností a schopností. Pokud znáte nějaké další záchranné postupy (cheaty), napište nám.

Bedlam: V hlavním menu zadejte velkými písmeny jméno GOD, spusťte znovu hru = nesmrtelnost.



Tomb Raider: Držte Shift, udělejte krok vpřed, krok vzad. pustte Shift a 3x se otočte vpravo o 360°.

Skok zpět = všechny zbraně.

Udělejte to samé, skočte vpřed = další level.

Death Rally

DRUB	nesmrtelnost
DREAD	nekonečně střelivo
DRAG	nekonečné Turbo
DRINK	raketové palivo
DRUG	uvidíte sami

Gender Wars

BUY A PLAYSTATION uloží hru v aktuálním stavu a spustí nesmrtelnost.

Heroes of Might and Magic II

8675309 zobrazí celou mapu.
32167 dostanete 5 back dragons.
911 vítězství v daném scénáři



TOMB RAIDER

Chaos Overlords

SMGHUBBLE	vidíte všechny oddíly.
SMGKICKASS	dostanete 5 Ground Zeros, plně nabité.
SMGMILK	maximální zdraví.



Mission Cyberstorm

Do souboru CSTORM.INI připošlete tyto rádky (po nastartování nové hry uvidíte nové položky v menu):

It's Good to Be The King	= kredity.
Heal Me	= oprava robotů a pilotů
Herc Me Some More	= zpřístupní nákupe všech robotů.
BrownNoser	= zvýšení hodnosti.

Monster Truck Madness

Napište TREX jste v dinosaurovi jenž požírá ostatní auta.

CTRL + 3 ptačí perspektiva.

Quake

Aby jste mohli aktivovat kódy stisknete v průběhu hry Esc. Potom napište následující a stiskněte Enter. Nakonec znova Esc.

COLORxx	změní barvu obleku; xx jsou barvy od 00 do 13.
FLY	zapne/vypne létání.
GAMMAX.x	mění světlost obrazu;
GOD	x.x je světlost do 0.0 až 1.0.
NAME	zapne/vypne nesmrtelnost.

změna jména.



SYNDICATE WARS

SV_GRAVITYxxx gravitace; xxx je od 00 do 850, kde 00 je nulová gravitace a 850 normální.

IMPULSE 9 všechny zbraně a střelivo.

Sculcracker

cthia	další úroveň
eshs	střelivo
marsupial	zdraví
jetson	čas
bewitch	5 životů

Space Hulk

INeedHelp napište to u místa „Vigil“ (vidíte tam dvoje dveře); potom můžete zvolit všechny druhé cheaty jako neviditelnost a nekonečně střelivo.

Super Stardust

NOBRAKES	plný výkon
ELITEMASTER	silnější zbraně
DIEALIENDIE	všechny zbraně
JIRULES	35 životů
HARDGAME	težší obtížnost
DNUMUAHC	10x energie (sebere životy)

Syndicate Wars

V login obrazu se nejdříve podepište jako POOLICE, pak to smažte a podepište se jak chcete

Alt-T	teleportuje agenta.
Alt-C	vyhrajete misi.
Shift-Q	obživí agenty se všemi předměty.

Warwind

Zmáčkněte Enter a potom naklepejte:
'the sun also rises' celá mapa.
'golden boy' 5000 peněz.
'the great pumpkin' úroveň je vaše.
'ton mission from gawd' zrychlení stavění budov.
'come all faithful' rychlé verbování bojovníků.
'pump an ahrr' nejvyšší prestíž.



QUAKE

Ultima 8 Pagan

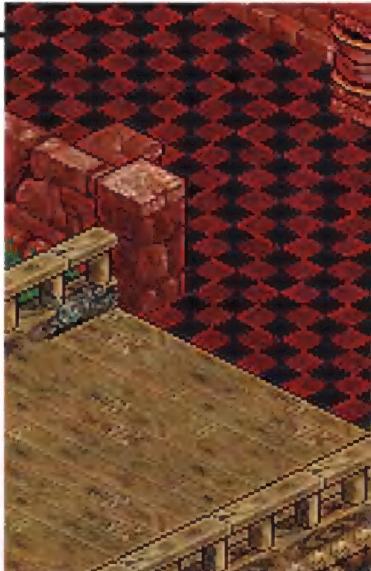
Tak tohle je opravdu kus práce. Potěšilo to mnohé naše autory, protože to nemuseli dělat. No vzhledem k rozsáhlosti článku se jim ani nedivím. Naštěstí se toho ujal nás čtenář.



Cílem této hry je teleportace ze země Pagan do jiné dimenze. Teleportovat se lze pouze s pomocí šesti magických předmětů, které musíte v průběhu hry našel. Zároveň se přiúčite pár kouzel, která jsou nezbytná k pořázení čtyř místních Bohů, střežících bránu do jiné dimenze.

Začínáte na jihu města, nezapomeňte si vzít spáčka a hodiny Bedroll a Hour. Když si přečtete průkaz kříž, dozvete se, jaké časové jednotky používají Paganáné a že jsou uplně jiné, než nás. Můžete i kráš. Diamanty se nejčastěji nacházejí v rohu za židlí, peníze v šuplíku pod prádlem, ale je uplně zbytečné brát si nepotefné věci, jako ručníky, zášteru nebo hřeben, protože Avatar se stěně přes helmu neucítí a hlavně to zabírá místo ve vašem háglu. V nějakých domech se válí spouta lahvíček. Na hojení měsíčan je dobrá žlutá lahvíčka. Na velký poranění je červená lahvíčka. Na uspání je modrá lahvíčka. Oranžová lahvíčka napíruje manu. Boju udělá kouzlený štit fialová lahvíčka. Neviditelnost vám zaručí Černá lahvíčka. A když si chcete zkazit chůzi jduš, zmíste si Zelenou.

Jakmile vylezete z vody, nemáte u sebe žádnou zbraň ani brnění, nemáte peníze a proto si zbraně musíte obstarat jinou cestou. Sekera po pravdě vše nachází nejblže vás, je v domku kata v západní části města. V jeskyni za západní branou je bojová sekera. A pokud nemáte v lásku královské rytíře, jděte na východ města do jeho domku, na kruhu je páčka, kterou přehodte. V truhle ve sklepě je zbraní a brnění. Některé bedny bouchnou a proto tu máme kouzelné svítivky, které



kroužek, je v sudsnu na střeše zámku. V zámku si dejte rände s královinnou služebnou, na čas BLOODWATCH. Dům služebné je ve východní Tenebrae. Ještě tam nechodej. Pak jděte na střechu a najděte čtvrtce, ve kterém poletují čárky. Stoupněte na ně a slezte. Jděte do východní části města k domečku, kde žena prodává klenoty a diamanty. Cekejte až bude v domečku a vejdete za ní. Uvnitř se vysplete na její posteli. Když se probudíte, říkejte tam už nebude, pak sbalte její šperky a vypadněte. (Taky už večer jí můžete dát napít z modré lahvičky. Ona usne a pak ji to vezmete, ale i Avatar musí spát.) Poté, co seberete šperky, se vrátíte zpátky do domu a zase jděte spát, dokud se žena nevrátí. Pak jí nakradené šperky úplně normálně prodejte. Můžete jí prodat i to, co jste nakradli jinde. Peníze moc neutrácejte, střáďate je na konci hrvy bude potřeba.

Jděte severní branou okolo statku až k jeskyni, v jeskyni jděte stále na sever, jděte přes vodu a pak na jihozápad až k dřevěnému mostu. Jestli chcete něco jakoby granát, tak sbírejte smrtící disky - Death Disc, anod.

Za mostem se nachází šest pák. Páky narovenují tak, aby každá nula pochala s valem. Pak zataháte pákou před nimi a čekejte. Cestou jste potkali malou věžičku, tak se tam vrátte a přehodte páku. Na jihu se otevřely mříže a opodál je východ. Po cestě narazíte na domek Mithrana, promluvte si s ním a požádejte ho, aby vás naučil kouzlit. Kupte listinu. V přízemí je v městci ukryto sto penízků. Naučte se kouzlo Ethereal Travel. Další jsou zbytečná a dražá. Dobré kouzlo v boji je třetí v pořadí - Lightning. Obdržíte knihu a teleportační disk. Ve druhém patře je stejný čtverec jako na střeše zámku. Stoupněte nahoru, dvakrát klikněte na červený disk a navolte Tenebrae a jste ve městě. Červený teleportační disk je užitečný až moc. Když jste daleko od toho kam chcete,



stačí použít teleport. Disk se také vybijí, ale stačí ho položit na teleport a je to. Jsou i magická mísťa, odkud se nemůžete teleportovat, úplně na konci hry také ne. Navštívte hřbitov východní branou. Cestíčkou do domu Nekromaceru. Promluvte s Vividem. Je před domem nebo ve 2. patře. Slibte mu, že dostanete jeho obřadní dýku. Vyspěte se do jednotky Bloodwatch. Navštívte dřevěný domek na jiho města, domek služky a jekněte si o klíč tajné královny místnosti. Odejděte branami města pryč a vyspěte se. Ráno v zámku počkejte, až se královna přesune do jidelny. Na stolu vlevo leží klíč na dveře od ložnice. Komárku a bednu v ložnici odměnkujte klíčem od služky. Běda tomu, kdo si nedal klíče na kroužek. Nalezenou obrádnou dýku vrátte Vividovi. Stane se z vás Nekromancerský učeň. Vivid chce přinést komponenty na kouzlení, kápi popravčího a dřevěné tyčky. Kápe popravčího je černá špicáta houba, která roste na hřbitově v jámě. V západní části města se vás tyčky u velkého stromu vedle zbořeného domu. Dům je na severu v té chudinské části. Vratte se k Vividovi a ten vás pošle na test zasnýlých. Dostanete klíč Key of Caretaker. Pomoci němu budete pravidelně kouzlit. V druhém patře vytáhněte z truhly svítek, v jižní části domu najdete na stole rozložené komponenty:

krev - blood,
houba (popravčího kápé) - executioners hood,
kosti - bones,
dřevo - wood,
hlina - dirt,
bahno - blackmoor.

Kouzla jsou:

Z kostí a krve. Mrtví mluví - Death Speak.
Z bahna a krve. Otevřání Země - Open Ground.
Z kostí, bahna, dřeva a hliny. Zemětřas - Call Quake.



batohu. Než začnete kouzlit, pytlík musí být vždy čistý, nebo se kouzlo nepovede. Vyděte na hřbitov a vyděte se na sever, mezi skalami je svatyně. Použijte kouzlo Otevřání země a skály se otevřou. Uvnitř státi najít malý pokojík bezé stropu se zombiem na severovýchodě. Vstupte a propadněte se do nižší části. V dolním patře vás čeká test. Dojďete k první mrtvole a použijte kouzlo Mrtví mluví. Mrtvola odcíráje pák krápníků, které vám bránily v cestě na sever. Sbírejte všechny ingredience. Nekromancer prozradí kouzlo, které byste měli použít na cestě za dalším. Na každé kontrole dostanete kouzlo a je jich šest:

1. Z popravčí kápé a dřeva - Maska smrti - stanete se mrtvým broukem jen na chvíli.
2. Z dřeva a hliny: Kámen - ochránění před blesky.
3. Z krve, kostí a dřeva: Kostlivci - mrtví pomocníci.
4. Z bahna a popravčího kápé: Pokoj na vždy - odstraňuje duchy a zombie.
5. Ze dřeva, hliny a bahna: Přežití pád - na pády.
6. Ze dřeva, bahna, kostí a hliny: Bahňák Golem - co asi tak může dělat Golem.

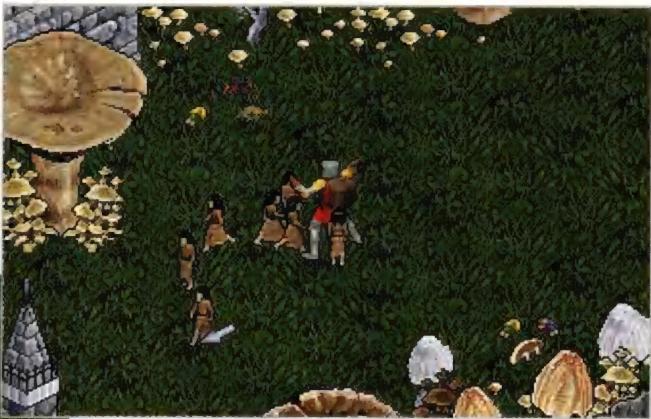
Z poslední zkouškou je schodiště do prvního patra. Tam se spustí ze srázu za použití kouzla. Přežit pád. Blízko jsou dveře vedoucí na východ do Lithosova paláce. Projdejte bludištěm do velké haly, v jeskyni si stoupněte na hlínu a vytvořte Golema, pokynej follow pojde za vám. Otevřete velké dveře Open Door. Na severovýchod je rozvalina osvětlená lampami. Přehodte páku uvnitř rozvalin, pak u levé lampy, dále jděte na jih a hned jak bude obočka, jděte na západ. Nad propasti se udělaly plošinky, a skákejte na druhý konec.

Do pytlíčku hrst kostěných úlomků a 1. lahvičku krve. Na pytlík použijte kouzlený klíč. Pak z pytlíčku kouzlo vydějte a dejte si ho do zásoby do

chodby je rozvalina osvětlená lampami. Přehodte páku uvnitř rozvalin, pak u levé lampy, dále jděte na jih a hned jak bude obočka, jděte na západ. Nad propasti se udělaly plošinky, a skákejte na druhý konec. U paprsků musíte volná místa kontrolovat vhozenou modré houbu mezi sloupy. Projděte branou a pak na jihovýchod, dokud dokud nenarazíte na vodu s mizejícími plošinkami. Přeskákejte na ostrůvek. Ve smrce uprostřed najdete klíč. S klíčem na severovýchod a potom na sever od červených hub. Levá strana schovává chodbičku. V hale na sever jsou dveře, použijte klíč na svazku, čili ten, co měla smrka. Počraťte chodbou, přeskákejte plošinky rovnou do haly se smrkami, které se vám klání. Na konci chodby je Lithos. Chce abyste pořiblji Lothian. Až domluví jděte zpátky na jih, najděte teleport a teleportejte se do Tenebrael. Jděte na hřbitov k Vividovi a pochlubte se. Po čestě možná narazíte na rytyfe, kteří se vás budou ptát na rybáře a dozvít se, že rybář Devion a Bentus jsou uvězněni. Jděte za kouzleníkem Mythranou a pak tři svity Secret Door. Teleportujte se na střechu paláce, sejděte do sklepenu, páčkovu otevřete dveře k celám, páčka je schována na jejich levém rámu. Uvnitř si pokecujte s Devionem a na jihovýchodě se nachází místnost s neviditelnými dveřmi, jděte do vedejší místnosti a kouzlete Secret Door. Poté se otevře stěna a vy vezměte červenou knihu. V knize se dozvít, že Devion je prorvzený. Nechte se odvěst stráži na molo, kde se právě koná poprava Demoniova. Pak se stane, že královna bude zničena a Devion bude Tempestem. Později vám Devion pomůže.

Dále pořiblji Lothian, je v pravo od domu u Vividise. Stačí na ní dvakrát ufnout a Lithos si pro něj přijde. Promluvte si s Vividem, dostanete další úkol. Také dostanete klíč Key of Scion, ale když nebudete mít v batohu dost místa tak vám klíč nedá. Katakomby si otevřete kouzlem Otevřání země a vstupte. Na severovýchodě je stavba s nápisem Toward Fate Do You Travel, odenmekněte ji klíčem od Vivida a vydějte. Na severovýchod je bludiště z plátků, které zajíždí a vystupuje ze země. Na konci bludiště na západ je hrob. Propadněte se dolů, když budete kouzlit Otevření země. V místnosti s dlouhými cinkajíci kuličkami, jak se zdá, je neprekonatelný plot. Když slápnete na sloupek za plotem, tak se plot otevře, Jenže jak na něj můžete slápnout, když je za plotem. Prostě tam něco hodte, bud

kámen nebo Death Disc, prostě cokoliv. Za plotem jsou domy, v domech truhly a v truhlích klíče, v každé jeden. Máte tedy dva klíče. Nejsnadnější cestou do domku je Golem, poblíž je totiž bahno. Pokračujte na sever, nezapomeňte přeskocit paprsek, až narazíte na podivnou stěnu. Ve stěně jsou schody, které musíte správně přemístit. Můžete hybat kameny doprava a doleva, ale větší blok před menší dát nesmíte. Když zajedete kus stěny do nitra skály, potom můžete vstoupit nahoru. Vykouzlete si kamennou ochranu Rock Flesch a pak vstupte mezi paprsky. Dále jsou dveře, po otevření se ocítíte v chrámu velkého bojovníka Gora. Pod mrtvolou je další klíč, jděte



nazpět, obrátě se než projdete paprsky a vrátíte se do místnosti s cinkajícími kuličkami. Ted odemkněte dveře na jih, které jste cestou potkali, bylo jich tam více, ale jen jedny jsou důležité, ty směřující na jih. Dále na jih se totiž nachází malá obřadní komůrka a na zemi se povaluje obřadní štít Ceremonial Shield. Seberte štít a jděte s ním do chrámu bojovníka Gora, položte štít na oltář. Sochy se budou chvíli bavit a až zmknou, použijte na dveře svítek Secret Door. Za dveřmi je duch, použijte na něj kouzlo Navždy pokoj. V truhlici u zdi je první důležitý předmět k poražení Titánu. Špička obelisku - Obelisk Tip. Také je tam kouzlená šálek, ale když chcete být dřívé pod dnem než se Slayrem, tak si ji veme. Ted už jenom získat zbylé čtyři předměty.

Vratíte se do haly, kde jste tenkrát ukončili test Nekromancerů. Tato hala pro vás bude orientačním bodem, uprostřed je brána, kterou vám otevřel Golem, opravě je přistavek s dveřmi, které odemkněte klíčem Scion. Ocítíte se v regionu Země a zároveň Srdce Země. Do této dvívek vstupte klíčem od Vivida, dejte se doprava a jděte dokud nerazíte na střídající se kopí s paprskem. Trochu jižněji se nachází hal s lávou, po ostrůvkách musíte přeskákat na druhou stranu, na západ. Tam je hrobka se jménem Conventicler. Přepněte dveře páčku a mrvote seberete klíč. Ted se vrátíte do haly na orientační bod a dejte se doleva. Narazíte na kostel, který odemkněte klíčem od Conventiclera. Postavte na hrob uprostřed kostela a použijte kouzlo Otevíráni země. Propadnete se rovinou pro Srdce Země.

Vratíte se do orientační haly a jděte levým východem, pak na sever chodbičkou na východ a dále na jih k brance s paprskem. Jděte dál do větší haly a na konci se nachází brána do teritoria Vody. Přehdote páčku, odemkněte klíčem

Scion od Vivida a vstupte. Vpravo od vstupu je teleportační čtvrtěc. Projděte se přes něj abyste si ho zapamatovali. Po vysutý mostky se dejte jižním směrem na ostrůvku uprostřed jeskyně, ve které je jezírko. Uprostřed je titánka Hydros, která vás požádá o otevření hrobu Alexis. Přeskákejte mostky směrem na jih a u zdi se dejte na západ. V rohu projděte do jeskyně s Trolliem, pak rovně, přelezte zdíku a na sever. Otevřte páčku vlevo a přeleze zádku. Dál jděte kam chcete, v jedné cestice Troll hildá dobro helmu a magické pláty na nohy. Druhou cestou se dostanete k malému jezírku a na východní straně je Alaxinin hrob. Otevřete ho kouzlem Otevíráni země. Tak a titánka vody je na svobodě, všude je voda a neustále, je bouřka. Když byla bouřka tak mě nikam nechtili a tak jsem musel výčekat venku. Silu moří zatím nedostanete a tak se dejte dál do regionu vzdachu.

Vratíte se do orientační haly a dejte se na sever, po pravé straně se nachází stejný vchod do teritoria vzdachu jako do teritoria vody. Použijte klíč Scion od Vivida. Brána má automaticky teleportující na ostrov, kde jsou uctíváti bohyně Stratos a vede je slepec Stell. Přejděte most a jste ve městě Argentrock, ve středu ostrova. Stoupněte na teleportační čtvrtěc, najděte vůdce Stellu. Dozvítě se, že jestli se chcete setkat s bohyní Stratos musíte se stát jedním z nich. Čekají vás tři testy, první a druhý vám zadá Xavier. Ránečky si o test moudrosti. Xavier vám položí před očázk, pokazdél jiné. Například: Nejakej dítě umírá, co obětuješ, abyš ho vylečil? Srdce, zrak nebo tělo. Samozřejmě že zrak, protože bez srdce nemůžete žít, tak abyše ho pak vylečil? A to samé platí i o těle. Takže test máte zhmáknout lehce.

Druhý úkol je také hracka. Dojďete ke skalce kousek západně od města, vyleze nahoru a až začne foukat vítr, jen se stále vracejte do středu.

Třetí test vám zadá sám Stellos. Dá vám klíč od dolí, které jsou pod chrámem. Schodíte je na západním konci chrámu. Volech se dejte na východ, je tam pár ohňomětů a nezapomeňte

sbirat kousky stříbra, potřebujete jich nejméně osm. U domku na severovýchodní straně dolu použijte Secret Door. V domku je magický meč Protector, je asi na stejně dřevní jako Sleyer. Se stříbrem se teleportejte do Tenebry. Jděte ke kváví v západní části města, dejte si vytépat osm foci potřebných ke kouzlení. Na ostrově v chrámu si přečtěte knihu a tim se naučíte kouzlit. Stříbrné symboly pokládejte po jednom na oltář. Tim získaj kouzelnou moc. Kliknutím na tento symbol se aktivují kouzla, která jsou popsána v knihách. Tato nová kouzla nepotrebují žádné ingredience ke kouzlení, jako například kosti nebo krev. Proto kouzlo pohodlnější, ale ne účinná. Dojďete na konec chrámu a použijte kouzlo zviditelnění-Reveal. Objeví se bedna a v ní magické chránice na ruce. Jděte za Stellem a fekněte mu, že máte všechny foci naprostě v pořádku. Pošť vás dolů na poslední test. Ani se nevymáčk co máte udělat, ale já už to vím a tak vám to povím.

Volech se dejte na západ, časem se ocítíte na srázu a za vodou leží zárený Thorax. Thorax musíte vylečit, pokud za zvířetem skočíte, nevyleze vůz nahoru a proto použijte kouzlo Vzdušní sluha-Servant Aerial. Thorax přiletí k vám a vy použijete kouzlo Hojení-Healing. A je to. Vrátité-li se ke Stellovi, nebude se vám věnovat, jelikož se stala nečakaná věc. Xavierovi někdo ukradl symbol ukazující ruky. Je na vás, abyste to vysňftili. Neustále se výptávajte Xaviera, Stellu a mnicha Cyruse, až budou výčerpány všechny otázky, zakouzlete si kouzlo Pravdy-Hear Truth. A zeptejte se Cyruse na Torwina. Bude lhát, ale od toho jste pfeci kouzelnici, ne? Dozvítě se, že je na místě Větru. Od místa, kde jste se přetahovali s větrhem, udělejte práv kroků na západ a máme ho lumpa.

Počkejte, až se Torwin utopí, seberte mu symbol a doneste k Xavieri. Od Torwina si také můžete vzít jeho prsten a pak ho někdy vrátit do klenotnice. Ted se jděte podivat na Stellu. Konečně se setkáte s titánkou Stratos. Jděte na místo odkud skočil Torwin a na útesu mezi dvěma sloupy skočte ze srázu. Když si budete věřit, dopadnete na plošinku. Přeskákejte plošin-



ky a pak se vám zjeví bohyně Stratos, která vám dá symbol Peruti-Vzdušná chůze-Air Walk. Použijte kouzlo Zviditelnění. Objeví se talisman Dech Větru, ale bohužel na něj nedosáhnete. Zavolejte ji zvědavého sluhu a máte talisman. Hned se teleportujte do regionu Vody a vyjděte dveřmi ven a dejte se na severovýchod. Tam se nachází další tajná chodba na sever, pozor je tam brána s blesky. V další hale je jihovýchodně vchod do regionu Ohně. Použijte klíč Scion Chvilkou rovně a pak na břeh lávy. Když budeš jen tak chodit, zavolá na vás časem kouzelník z ostrova. Postavte se těsně na okraj rázu odkud je vidět kouzelníka, vyzkoušejte kouzlo Vzdušná chůze a skočte doleva na jihovzápad. Přistaneš na ostrově, dále se dej na jih, přeskópte feku a na stěně na jihu najdeš otvor do města kouzelníků. Jméno Deamons Crag. Najdeš domek kouzelnice Bane a domek Vardiona. Promluvte si o sobě a oběma slibte, že zjistíte jméno tajného druhého. Až zjistíte jména, tak je mužete jednomu z nich říci, ale jenom jednomu, jelikož on pak ten jeden toho druhého zabije a vaším patronem nebo patronkou se stane právě ten jeden. Já jsem nechal zabít Vardiona.

Vaši patronce musíte ukázat, že umíte kouzlit. Bane vám dá klíč od knihovny a vy musíte prostudovat všechny knihy. Čarodějské ingredience jsou železo, síra, kosti z démonů, pemzu, obsidian a popel. Rekněte patronovi, ať vám světlí jak funguje pentagram a nechte si to názorně předvést, jak se který cíp hvězdy nazývá. Musíte si zapamatovat jak se vrcholy nazývají. Při kouzlení záleží jaká svíčka při vrcholu svítí a jaký předmět je u vrcholu polozen. Předměty se musí pokládat hned vedle vrcholu. Můžete to okoukat od ostatních kouzelníků. Důležité je, aby svíčky před rituálem byly všechny rozsvícené. Do centra pentagramu položte předmět, do kterého budete kouzlo tvorit. Určíte předměty vezmou jen určitá kouzla. Dřevěné hůlky s kamennem na konci unesou nejméně a talismany unesou nejvíce. V bibliích v knihovně mate všechny potřebné věci k přečtení. Jsou tam popsaná i kouzla. Když máte kouzlo připraveno, dvakrát

fuknete na pentagram a už se jen dívejte, zda se to povede. Až vás bude patron zkoušet, musíte mít u sebe hodně ingrediencí, hlavně černé svíčky. Svíčky jsou v knihovně a ingredience vedle v bedně. Čarodějka, vaše patronka vás bude zkoušet ze čtyř kouzel, ale je možné, že se budou měnit, jak počet, tak i kouzla. Dohromady jí jedenadra kouzlo a všechna jsou uvedena v knihách v knihovně. Bylo by moc zdložitavé a zbytečné je všechna popisovat. Až se všechna kouzla budou tak projdět testem kouzlení.

Po testu dostanete klíč od sopky, kde dostanete další test. Ten další test dostanete západně od Tenebry, dveře u jeskyně se samy otevřou. Uvnitř narazíte na dva démony, utěče jim a se třetím si promluvte. Budete moci používat jeho pentagram a jeho ingredience ke kouzlení. Klíčem ležícím poblíž si otevřete bednu a začněte kouzlit. Dopředu si připravte kouzla: Ohnivou střelu, Zapuzení démona, Záblesk, Vydržení žáru, Plamenový zbroj a Explozii. Na západní straně v místnosti je postavec, budete teleportování do testovací místnosti. Severně, jižně, východně a západně jsou čtyři magické symboly. Ke každému vede cesta označená různou tabulkou kouzla, která budete u symbolu potrebovat. Vedle každého symbolu leží část z celé Ohnivé zbroje. Tato výzbroj je perfektní, hned si ji nandejte. Jen ohnivý meč nevyřeňujte, je o malounko horší než Slayer. Na cestu s tabulkou Ve Scant Flam si musíte vzít Ohnivou výzbroj. Cestou An Flam dojdete ke kruhu z vysokých plamenů, ve středu je pentagram s dalším znamením. Na dálku uhastí všechny svíčky kouzlení. Uhasit-Extinguish, v cestě Flam použijte Záblesk-Flash, kvůli temné houbole. Sanct Flam přes lávové pole, je to úplně jednoduché, takže až najdete další, čili všechna čtyři, tak se teleportujte z postavce v prostřední místnosti. Teleportujte se k démonovi, že už jste hotovi. Jděte na západní plošinu, která vás teleportuje za hlavní magenty. Tam dostanete další test, chcete abyste po něm hodili tato kouzla: Ohnivá kouzla - Flame Bolt, Exploze - Exploszon a poslejte

naň démona - Summon Deamon, Ale nakonec on ho pošle na vás, takže ho musíte zahnat - Banish Deamon. Vtiaťte mu hůl a čekjete na Pyrose, pak jděte za mistrem, je ve své jeskyni a zabijte ho. Rezjeťte ho tak dlouho než padne a potom musíte být připraveni, když náhodou vstal, jinak je po vás. A nezapomeňte mu sebrat jazyk Ohně. Tak a máte další symbol. V truhle je spousta kouzel. Pak si v klidu nakouzlete Vydržení žáru a Záblesky. Veníte Dech ohně a dejte se vesnicí do pentagramu. Pak budou padat ještě meteory.

Teleportem do Tenebrea, pekelná kouzelná můžete vyrábět i ve městě u místního kouzelní-



ka, stačí mi ukázat Jazyk Ohně. Ale hlavně u něj nekrást, jeho kouzla by vás mohla i zabít. Jděte do zámků za přítelem Tempestem Devonem. Začne vám nadávat, že jste pustili titánku moři a tak se ho zeptejte na Stlu moři. Uschoval ji v bedně ve své pracovně, klíč od bedny ve studovně vám dá právě on. V zámku na jihozápadě je studovna. Tak a máte všechny předměty a jděte rovnou za titánama. Pak jděte k Mithranovi za město na plošinu, zeptejte se ho na Obelisk Tip, příbude otázka Ethereal Travel a naučíte se ho za 250 penizek. Po zakouzlení jste v jiné dimenzi, tady se už nemůžete teleportovat zpět, ani vložit kouzla a pentagram, který je před vám a má čtyři světové strany, v každém rohu je jeden titán.

Titánka Hydros, doskákejte k ní přes mostíky a zničte Slez moři.

Titánka Stratos, doskákejte přes plošinky a použijte Dech větru.

Titán Pyros, kouzlo Vydržení žáru - Endure Heat - přeskákat lávu a pak ho zničit Jazykem ohně. Chvíliko to.

Titán Lithos, jděte chodbou, poprvé použijte Vydržení žáru, pak přeskákat plošinku, dále je díra, do které se musí naházet co nejvíce nepotřebných věcí (může to být i brnění).

Od Lithose dostanete jako dárek dva bahňáky, ale co, nemusíte je přijmout, stačí po něm hodit Srdce země.

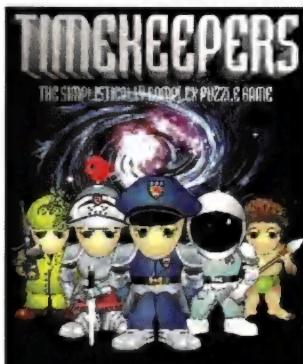
Na vrcholy pentagramu rozložte předměty takto (pentagram je modrý):

- Srdce země na Mesostel PA.
- Jazyk ohně na Parivolcan ZE.
- Dech větru na Mesostel ZE.
- Slez moři na Parivolcan PA.
- Obelisk tip do středu pentagramu, blesk dodá silu a vy obelisk seberete a dejte ho do Aphelinonu. BRÁNA SVĚTU je otevřena, pak vstupte a vychutnejte si to. —SOFTMAN.

Vulcan Software

Byla nebylo, kdesi v Anglii bylo několik lidiček, kteří pracovali na hře. Nebyla to ledajaká hra, nýbrž hra na Amigu. A nebyla to jen nějaká obyčejná hra na Amigu, byla to adventura, a dokonce mluvila! A protože si jí ti lidičkové hrozně vázili, nechtěli, aby ji vydala jakási cizí firma, která by v konečné verzi udělala nemístné změny a celé by to pak vy padalo k ničemu. I rozholil se, že si hru vydají sami. Proto v lednu 1994 založili firmu *Vulcan Software* a v červnu téhož roku spatiřila světo světa historicky první mluvici adventura na Amigu „*Valhalla & The Lord Of Infinity*.“

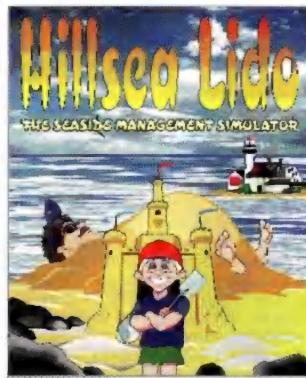
Bezprostředně po svém vydání se *Valhalla* stala velice rozporuplnou hrou. Její hodnocení v časopisech se pohybovalo od devatenácti (Amiga Power) až ke čtyřiaadesáti procentum (Amiga Action). Stejně tak hráči, kteří měli tu čest si hru zahrát, se rozdělili na dvě skupiny. První - ta větší - *Valhalla* milovala. Babilo ji proháněl se s princátkem, které se po letech vráci, aby pomstilo smrt svého otce Garamonda.



Pochutnávali si na rozsáhlosti a interaktivnosti celé hry, vychvalovali grafiku a docela slušnou výslovnost princev i ostatních postav. Prostě to pro ně byla bomba. Ti ostatní jen kroučili hlavami a nevěřili tomu, že se vůbec někdo odvážil takovou blbost vydat...

Vulcan již od počátku své existence prosazuje nový standard v balení amigačských titulů, tzv. „Miniseries.“ Všechny hry od této společnosti jsou distribuovány v malých šká-

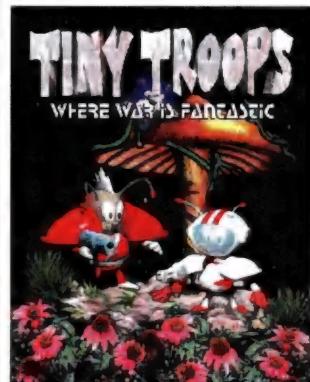
tulkách formátu přibližně A6. Oproti klasickým velkým krabkám to má své výhody - disky při přepravě nebehají po celé krabici, výroba je lacinější a výrobce si může dovolit hru prodávat levněji. Má to ovšem i nevhodnosti, a tou je, jak jej JayTee trefně nazval „kolibřík“ manuál. Brožurka je tak malinká, že text v ní obsažený jde přečíst jen stěží a navíc díky malým rozměrům nepojme všechny informace, které by snesl manuál v klasickém balení. Tak třeba návod k *JETPilotovi* nám s JayTelem byl úplně k nepořeštěbě, protože tam byla popsána jen asi třetina ovládání a zbytek si člověk musel vyhledat v on-line helpu ve hře. Za takový přístup k hráčstvu by měl někdo viset. Naštěstí většina titulů od *Vulcanu* není tak náročná na zvládnutí herní techniky,



takže malé manuálky jsou naprostě dosačující. Ale teď už zpět ke hřám samotným...

Druhý díl *Valhalla - Before The War* - vyděl v lednu roku 1995. Byl o poznání lepší, ale

osudu svého předchůdce stejně neutekl. *Valhalla II*, se tak stala druhou nejkontroverznější hrou v krátké historii *Vulcanu*. A tak zatímco Amiga Action dal i druhému dílu 94 procent, Amiga Power se dříž při zemi se svými obvyklými devatenácti. Normální hráči to ovšem brali tak, že redaktori Poweru zro-

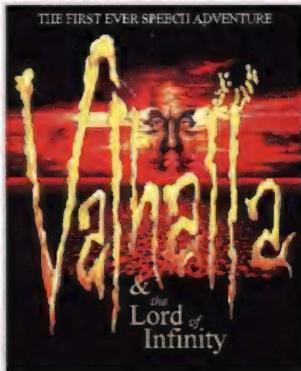


vinka neměli na adventury náladu, jejich hodnocení úplně ignorovali a série *Valhalla* se stala na Amige kultovní záležitostí. A *Vulcan* stoupal stále výš a výš.

Když v červnu 1995 dostaly magazíny na recenci *Timekeepers*, všichni očekávali, že se reakce na tuto hru ponesou ve zněním těch předchozích. Jenže se tak nestalo a logická gameska, ve které hrála hlavní roli speciální policejní jednotka, jež měla za úkol zchránit Zemi před zničením, zabodovala na všechn frontách. Amiga Power si liboval, že se *Vulcan* konečně probrali z deliria a udelali něco pořádného, a jejich snažení ocenil 82 procenty. Po obrovském úspěchu *Timekeepers* zanedlouho následoval datadisk, přičemž některí jedinci začali litovat toho, že se do *Timekeepers* vůbec kdy pustili. Dlouhou dobu se od nich nemohli odtrhnout.

Timekeepers hráli všichni pořád jako zbežní, a hrály by snad věčně, kdyby v listopadu nevýšla simulace pŕvomájského letoviska *Hillsea Lido*. Velká část amigačské populace se přeorientovala právě na tento titul, který hráče stavěl do role majitele bezcenné pláže

a kusu nábfze - promenády. Každý si mohl na vlastní kůži vyzkoušet, jak těžké bylo v reálu vybudovat z nevábného prostranství bohatý a prosperující ráj všech turistů ze široka daleka. Hra byla v některých magazínech

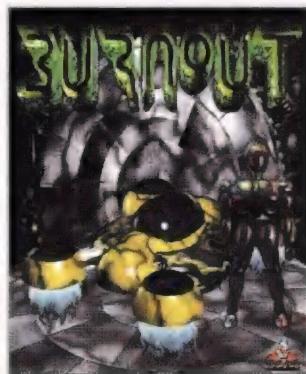


srovnávána s *Theme Parkem*, i když do něj měla pékně daleko. Když tohle srovnání uslyšel šéf Vulcanu *Paul Carrington*, byl s reakcí tisku velice spokojen. Někomu by to ke štěsti stačilo, Paul se ale rozhodl, že už je nejvyšší čas zasadit hráčům další fafku. A tak Vulcan začali pracovat na třetím díle *Valhally...*

Ten vyšel v červnu loňského roku. Dřívější princ, syn krále Garamonda, nyní už král, se rozhodl skoncovat se samotou, najít si manželku a pořídit si potomka. Jenže mu štěsti nepřálo - všechny vhodné ženy a divky byly ueneseny neznámým kamenem. A tak se novopečený král vydává na pouť, na jejímž konci zlikviduje zloducha, bude velkolepá svatba a všechni budou žít spokojeně až do smrti. Hm.

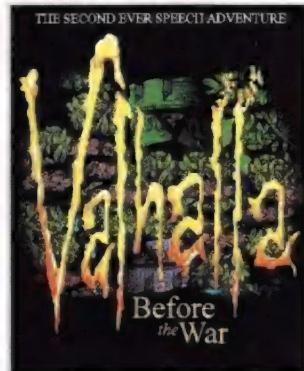
Hezké. Jak pro koho. Ano, domniváte se správně - *Valhalla III.* se stala třetí hrou, jejíž hodnocení se pohybovalo hluboko pod i vyšoko nad průměrem. Amiga Action (94%) jalo vždy plýtvat superlativy: „*Valhalla* je zpátky a je lepší než kdy jindy!“ V Amiga Poweru jen mávl rukama, naložili *Valhalle* dvacet procent a poradili Paulu Carringtonovi poradili: „Už toho, proboha, nech!“ Jsem zvědav, jak dopadne čtvrtý díl, který je ohlášen na léto tohoto roku.

Společně s polovinou roku 1996 nastává ve *Vulcan Software* zlom. „*Vulcani*“ doposud distribuovali výhradně své vlastní hry, nyní se rozhodli vzít na sebe roli spasitele Amigy ve sféře komerčního software. Jak jste si mohli přečíst v minulém Excaliburu, *Vulcan* získal bývalý projekt *Mandscape Tiny Troops*, trochu jej poupravil a o Vánocích vypustil do světa. Ve stejném období vydává Paul Carrington svou logickou hříčku *Bograts*, která v zahraničí zaznamenala veliký úspěch, ne tak už v našich vodách (Excalibur 48%, Level 4/7). Docela jsem se podivil, když jsem v *Bogratus* uslyšel nejlepší trask z *Dungeon Master II*. Paul ovšem tvrdí, že tam skladbička byla výhradně pro *Bogratus* a o jejím



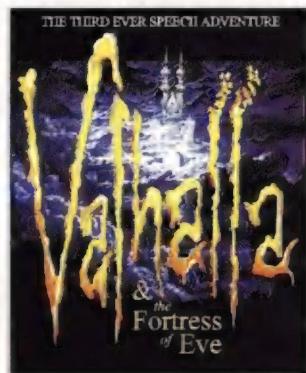
Vulcanu dává do prodeje hru *BurnOut*. Na první pohled to jsou sice stupidní nanciovatá autička, ale na ten druhý už se objeví Autros. Ten mít Amigu, taky by si jistě rád zahrál, protože *BurnOut* je hra z rodů těch, které chytou a nepustí.

To je zatím od *Vulcanu* všechno. Ale už brzy přijdou další hry. Na letošek má tato sympatická anglická firma zatím naplánovaných třináct nových her a dva datadisky (k *JETPilotovi* a *BurnOutu*). Zdůrazňuji ZATÍM. Na jejich release schedule totíž pořád přibývají nové a nové tituly. Děkujeme vám, *Vulcani*, jen tak dál! —Joe



použití v jiné hře neví. Přitom *Dungeon Master II* vyšel téměř o rok dřív. To se zase někdo pékně napakoval...

A máme tu letošní rok. Na scénu přichází simulární hra *JETPilot*, která si právem zaslouží označení „nejrealističtější simulátor, jaký byl kdy na Amige k vidění.“ Distribuce





CD-ROM

Nejnovější objevy vědy, velkokapacitní disky (DVD) chystají hromadnou zteč na ROMy a již dopředu je zřejmé, že vyhraje. Jak to vypadá v tábore jejich protivníků - předchůdců? Stagnuje nebo se snaží bojovat a oddálit svoji neblahou budoucnost? Je jasné, že nám, uživatelům, přináší souboj mechanik možnost koupit levně zařízení, které nedávno stálo vysoké sumy. Pro jaký typ se rozhodnout?

Trocha historie. Před několika lety byla mechanika CD-ROM něco jako malé zařízení pro zpestření práce na počítači. Pro „normální“ uživatele počítačů byla prakticky zbytečná. Většina programů, respektive her byla dostupná jen na disketách, neboť nebylo potřeba přenášet větší objemy dat, vzhledem k výkonu tehdejších počítačů. Ani s poměrem cena/výkon to nebylo nejlepší. O rychlosti, kterou mají „cdé ROMky“ dnes se nedá ani v nejménším hovorit. Princip první mechaniky byl prakticky přejat ze CD přehrávače dostatečně známého z jakékoliv HiFi věže nebo discmania. Single-speed, jak se tyto mechaniky nazývají mají přenosovou rychlosť „pouhých“ 150 kB/s (8.8 MB za minutu), což stačí pro přenos dat z CD-Disk na pevný disk. Samozřejmě zde hraje velkou roli čas. Single-speed jsou rozhozne naprostě nedostačující pro multi-mediální aplikace nebo hry s animacemi či videosekvencemi. Její cenu dnes nedokážou odhadnout, protože na pultech obchodů se dlouhou dobu neobjevuje a ani neobjeví. Vývoj pokračuje milovými kroky. Zatímco před třemi roky se za double-speed mechaniku platilo něco přes 5.000 Kč, dnes ji bez problémů sezenete za cenu okolo 1.000 Kč v jakémkoliv bazaru, nebo přes inzerát. Výkon roste, cena klesá, je to doslova ráj pro spotrebitele.

Dnes je normální, když má někdo mechaniku s rychlosťí 8x větší než již zmínovaný „předešl“. Využít se ale poněkud změnilo. Vše vloží po Internetu, a multimedialní zábavě a práci. K nejnější pracovní stanici patří bezesporu modem, zvuková karta, repro, a CD-ROM. Dalo by se říci, že dnes se vydávají na kompaktních discích všechny žánry.

Jednou z větších nevýhod je neschopnost CD-ROM mechaniky zapisovat data. Zapisování (vypalování) je možné provádět pouze s tzv. „vypalovačkou“, jejíž cena je podstatně vyšší, než pouhá „čtečka“, které budeme v tomto testu představovat. Vypalovačky, označované jako CD-R, také zdáleček nedosahují rychlosti běžných mechanik určených pouze pro čtení. Mezi nejrychlejší se počítají s rychlosťí 8x.

Jak to vlastně vypadá? Jsou dva typy. Externí (mimo počítač) a interní (uvnitř). Jelikož interní jsou nejvíce používány a také o něco

levnější, budeme se jimi nyní zabývat. Mechanika je upravena do velikosti 5,25“, aby se vešla do otvoru pro velkou disketovou mechaniku počítače. Velikost se většinou pohybuje okolo 149 x 42 x 201 mm a váha nepřekročí 1200 g.

Na předním panelu, který je nakonec jako jediný „vidět“, se nachází šuplík, který se otevří buď softwareově nebo hardwarově. V praxi to znamená to, že když potřebujete například ve Windows vymítnout zvukový kompakt, stačí kliknout na ikonu open (nachází se snad v každém programu pro přehrávání zvukových CD) a „tray“ se otevře a při druhém kliknutí na tuto ikonku se zavře. Hardwarově se šuplík otevří zmačknutím tlačítka pod ním umístěným. Dále je na panelu konektor pro připojení sluchátek (pouze 3,6 mm stereo mini jack) a vedle něj potenciometr na regulaci hlasitosti. Toto Vám umožní poslouchat CD i bez použití jakéhokoliv softwareové podpory, což je příznivě odrazí využitelnosti paměti. Novější CD-ROM mechaniky mají mimo tlačítka pro zavírání a otevírání šuplíku ještě jedno, které má funkci Play, a Forward na již zmiňovaném (open / close) je funkce Stop. Tato tlačítka Vám pomohou s přetáčením po jednotlivých skladbách jejich hraní v náhodném pořadí atd. Jako poslední, hned po kontrole IDE (dioda signální uživateli mechaniky), je na předním panelu malý otvor, který je velmi důležitý zejména v situaci, když vypnou proud a vy jste zanechali v šuplíku kompakt, který nutně potřebujete. K vymítnutí CD nepotřebujete nic jiného, než kancelářskou sponku, špendlík (ne moc ostrý, abyste si nerozpríšili vnitřek mechaniky) nebo jakoukoliv tenkou dostačně dlouhou věc. Po stažení plošky se šuplík pootevře, a pak již jen záleží na Vaši zručnosti rychlost jeho vytázení do polohy, při které se dá CD vydát. Po tomto úkonu samozřejmě vše uvedeme do původního stavu, protože zejména prach je velmi nebezpečný.

Na zadní straně jsou umístěny konektory pro připojení, o kterých se zmíníme v pozdější kapitole.

Nákup. Když jste se již konečně rozhodli koupit do svého miláčka „tu věc na ty malý desky“, nutně se potřebujete rozhodnout jaký typ si koupíte.

Začneme u rychlostí. Podle mého názoru nemá cenu kupovat mechaniku 4x nebo dokonce pomalejší. Samozřejmě že záleží hlavně na Vaši finanční situaci, ale je lepší ještě chvíli počkat a ušetřit nějaký peníz. Za základ a dnes již standard považují mechaniky s rychlosťí 6x. Jsou poměrně cenově dostupné, a i onen vztah cena/výkon je příznivý.

Když již děláte výběr, jakou mechaniku a u jaké firmy budeme kupovat, musíme si dát pozor na jednu věc. Dost důležité je kompletnost dodávky. Několikrát se mně (a nejen mně) stalo, že po zaplatení jsem mechaniku si cest dostal, ale pouze v ochranném obalu, bez jakékoliv bedny atd. To, že je bez bedničky, to se dá ještě ozelit, ale nedali mi ani jediný šroubek, disketu s ovladači a instalacním programem, manuál a nikde jsem nenalezl ani audio kabel. Po požádání tyto komponenty přinesli, ale požadovali 80 Kč! (Kde to bylo? -ml-)

Musíme si také stanovit, zda koupit mechaniku ATAPI (IDE), nebo SCSI. Máme-li v počítači již zabudovaný řadič SCSI je samozřejmě učelnější použít mechaniku se stejným rozhraním, tedy SCSI. Není to ale nutné, protože můžeme mechaniku stejně dobře zapojit do „portu“ na zvukové kartě, který se „montuje“ snad do každé zvukové karty. ATAPI používá rozhraní IDE respektive Enhanced IDE. Při montáži tedy pouze zapojte kabel z řadiče. Tento krok je podrobnejší popsán v následující kapitole.

Připojení mechaniky CD-ROM. Když už máme vše nezbytné pochodemě (mechaniku, 4 šroubky, audio kabel, šroubovák), vy-

pneme počítač a sejmeme jeho kryt. Vyměníme záslupek na místě, kam hodláme CD-ROM umístit. Pozor na správnou polohu! Zpravidla se mechanika montuje do horizontální polohy. Do vertikální polohy se dá namontovat jen výrobek k tomu upříslbený. Lehce se dá poznat podle toho, zda jsou u štípliku aretacní „držáky“, které udrží kompaktní disk v jakémkoliv poloze. Doporučuji ale konfrontovat tuto problematiku s manuálem.

Máme-li tedy vše na místě a pevně dotažené šroubky, „vrhneme se“ do propojování kabelů na zadní straně. Vysvětlím Vám funkci zdířek z pravé strany. Většina výrobků totiž používá stejně pozice pro umístění konektorů. Uplně napravo se nachází napájení. Do této zdířky se zapojuje 4 pinový konektor, kterého horní strany jsou lehce sešikmeny, takže je prakticky nemožné nasadit ho v jiné než správné poloze. Silnější jedince upozorňují, že vpravo má být žlutý kabel a nalevo červený. Další kabel, který je velmi důležitý, možná nejdůležitější je tzv. „datový kabel“, který slouží k přenosu dat od sběrnice. Má 10 pinů (pinů) a vede z fádiči, v našem případě eIDE. Obyvkle má tento kabel dva výstupy. Jeden do harddisku a druhý právě do CD-ROM.

Menší problém může nastat, když máte druhou pozici obsazenou ještě jediným harddiskem. Potom si musíte obstarat další datový kabel a umístit ho do patice IDE 2 na Vašem fádiči. Když máte tento problém vyřešen, stačí už jen zapojit tento datový kabel. Pozor pin 1 (červená „žila“) musí být vpravo (z pohledu na zadní část mechaniky). V případě, že jej dáté opačně, se při bootování mechanika „kousne“, tzn. bude svítit dioda na jejím předním panelu, a nebudete schopni přenášet jakákoli data. Hned vedle datové žádzavky jsou velmi důležité připeřnice. Mají tři pozice: Cable select, Slave, Master. Při režimu Cable select by měla mechanika sama rozpoznat mod, ve kterém se nalézá. Slave, po nás důležitější, známená, že mechanika „dělá otroka“ harddisku, který je master „otroká“. Master známená již předeslaný mod nadrazenosti druhému zařízení. Většinou se CD-ROM zapínají jako slave, čehož dosáhneme se snětum obvodu prostředních výstupů pomocí jumperu. Pozor! Jumper se vždy musí nacházet v horizontální poloze. Hlavní část instalace hardwaru máme za sebou. Ted již stačí jenom zapojit audio „káblík“, který se propojí s Vaši zvukovou kartou. Poslední akcí je propojení digitálního výstupu se zvukovou kartou, nebo kartou MPEG.

Softwareové podporu instalujeme z dodané diskety, kde byvá instalací program, takže v této pasáži by neměly nastat problémy.

Mitsumi 4x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 2.050 Kč bez DPH.

 Mitsumi 4x EW4CRMC-FX400E je dnes snad nejrozšířenější mechanikou. Pomalu již sice mizí z pultů, ale to neměří nic na tom, že byla a možná i je nejúspěšnejší. Je to asi způsobeno tak, že svého času to byla jedna z mála těch cenově dostupných CD-ROM-ek. Přenosová rychlosť je o něco málo menší, než by mělo být oněch 600 kB/s a to: začátek 597, střed 597 a konec 595 kB/s, což je však dost nepatrnná odchylka. S přistupovou dobou to není na dnešní poměry až tak horké, protože 223 ms je opravdu mnoho. Celkem neprijemná je absence digitálního výstupu. Mechanika se celkově projevuje jako „tvrdší“. Její štíplík má totiž robustní mechaniku. Při zavírání ovívkým způsobem, t.j. zatlačením, je potřeba vynaložit o něco větší sílu, což nepůsobí dobrým dojmem. Na druhou stranu je ale tichá a níjak zvlášť nezatajíte počítací nezádoucími vibracemi, jako jež rychlejší vrstvení. Eject hole „vynádavací otvor“ je zde šroubovací. Stačí několikrát otocit a po povtevění štíplíku se tahem dostat do pozice, ve které jsme schopní kompaktní výstup. V tomto teste byl také zařazen fyzický přenos, při kterém se testovala rychlosť přenosu s použitím stopek. 3 x 10 MB bylo přeneseno za 60 sekund a 30 MB vcelku za 53 sekund v DOSu. Ve Windows95 se čas přenosu zlepšil o 4 sekundy (3 x 10 MB) a o 5 sekund při 30 MB.

Mitsumi 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.408 Kč bez DPH.



Mitsumi 8x EW4CRMC-FX800S se stala nástupcem Mitsumi FX600S, který se ani moc neohrál na českém trhu, neboť na skoro stejně cenové hladině jako FX400E, a tak ho většina obchodníků stáhla z prodeje, aby byla schopna doprodat čtyřichlostní přístroje. Mitsumi FX 800S má skoro stejný design jako FX400E a FX 600S. I zde bohužel chybí již zmínovaný digital audio výstup. Rychlostí je bohužel Mitsumi poněkud pozadu. Posudte sami. Začátek 1127, střed 1127 a konec 1126 (mělo by to být 1200 kB/s) Přistupová doba je 160 ms. I toto mechanika je poněkud tvrdšího charakteru, ale plati i tichost a „klid“. Bohužel již přestal platit trend, že Mitsumi patří mezi levnější, o čemž se můžete sami presvědčit, když si srovnáte ceny uvedené v dnešním teste. Reálná rychlosť fyzického přenosu byla větší. V DOSu 3x 10 MB za 54 a 30 MB za 48 sekund. Ve Win95 3x 10MB za 51 a 30 MB trvalo 45 sekund. Na předním panelu ju všechn mechanik Mitsumi výstup na stereofonní sluchátka a regulátor hlasitosti.

Samsung 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.114 Kč bez DPH.

 Samsung 8x CD-Master 8E Model SCR-830. Jak je patrné, firma Samsung se hodlá infiltrovat do všech odvětví elektroniky. To že vyrábí televizory, práčky, nebo ledničky, to je jisté.

Ale to, že vyrábí i elektronické čipy a součástky do počítačů může ke dokončení vyrazit dech. V tomto případě se jím jejich záměr povedl. Je to takový lepší střed, protože má příznivě rychlosť. Začátek 1196, střed 1196 a konec 1197. Přistupová doba však není nejpríznivější: 150. Jíž zde je naprostě krásně vidět rozdíl mezi tímto výrobkem a produktem Mitsumi 8x. Ke komfortu práce rozhodně napomáhají dvě tláčítka na předním panelu, s jejichž pomocí mohem elegantnější pfeřeváhat hudební kompakty. Má dobré řešení design. Dioda signalizující práci nemá, jakoby obvykle, kruhovitý tvar, ale v tomto případě je to jakýsi turistický ovál. Na zadní straně nechybí ani digital audio výstup. V rámci dodávky je zahrnuta samozřejmě mechanika, instalací disku, audio cable a bohatý manuál.

GoldStar 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.528 Kč bez DPH.



 GoldStar 8x Model GCD-R580B je také výrobkem firmy zabývající se snad veškerou elektronikou. To ale není na škodu, protože patří tento výrobek k nejlepším, které jsou v tomto teste zahrnuty. Má propracovaný design předního panelu, což můžete posoudit podle obrázku. Nechybí zde ani digitální výstup. Celkový dojem bych hodnotil slovy, tvrdá, celkem měkká mechanika. I rychlosť jsou přiznivé. Začátek 1195 střed 1192 a konec 1195. Toto jsou rychlosti, které jsou lehce pod hranicí 1.200 kB/s, čemuž by se 8-rychlostní mechanika měla rovnat. Co je zde ale zajímavé je přistupová doba, 130 ms je jeden z nejlepších časů. Nechybí ani dvě tláčítka na předním panelu, o kterých jsem hovořil v úvodu.

◆ Aztech 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.144 Kč bez DPH.



Aztech CDA-868-011 je výrobek společnosti, od které známe především zvukové karty, ale to nic nemění na tom, že tato mechanika patří k nejrychlejším osmivrstevním přístrojům. Rychlost

přenosu začíná u čísla 1254, kolem středu se pohybuje okolo 1257 a na konci sice trochu přiblíží, ale hodnota 1250 je přesto nadprůměrná. Je zde ale menší problém, a to přístupová doba. S hodnotou 200 ms není všechno v pořádku. Přesto přenos probíhá bez větších problémů, protože i korekce chyb je zde velmi propracovaná. Mechanika prakticky ani moc nebrzdí a přes jakýkoliv „skrábanec“ se lehce přeneše. Je velmi tichá a ani s vybracemi to není nejhorší. Má měkké zavírání šuplíku. Svou cenou patří mezi levnější, ale kvalitou převyšuje i její dražší „kolegy“. I zde je připojení digital audio.

◆ Wearnes 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.144 Kč bez DPH.

Wearnes 8x Model CDD-820



Wearnes 8x Model CDD-820 je hned po jeho dvanáctivrstevním „bratru“ nejhlučnější, a také nejvíce vibruje. Když se spustí a začne se rotační disk, zní to jako startující vrtulník. Je to vlastně takový malý bulldog. Co chytí to nepustí. Svědčí o tom i výrytý stopy na kompatku, v místě, kde si ho mechanika přidržuje. I přesto, že má tyto nezádoucí vlastnosti, navenek působí velice měkce. Nemá dokonce ani Eject Hole, protože na přední straně šuplíku je malý výstupek, za který stačí jemně zatahnut, a vymíti CD se stává dílem okamžiku. I přenosové rychlosti svědčí o vyšší kvalitě. Začátek přenosu: 1255, střed 1258 a konec 1255 kB/s. Tyto hodnoty jsou sice vyšší, ale s přístupovou dobou to není zrovna nejlepší, protože 176 ms je opravdu moc vysoké číslo. Na předním panelu můžeme najít veškeré „výmožnosti“, čítají dvě tlačítka, jejichž kombinaci se dají volit skladby např. v náhodném pořadí, opakování atd.

Vuego 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.162 Kč bez DPH.



Vuego 8x Model 685A 045 nepatří mezi známé, ale to nic nermění na tom, že je to výsouše kvalitní výrobek. Má přijemnou přístupovou dobu 140,86 ms a lehce se zařadí mezi značkové osmivrstevní

lostní mechaniky CD-ROM. U přenosu dat začíná transfer při 1197 ze středu kompaktu „sosák“ rychlostí 1207 a konec má hodnotu nestandardních 1209 kB/s. Abych trochu osvětlil pojem začátek, střed a konec. Každý kompakt má svůj začátek, tedy první stopu v středu (opacně než staré známé gramofonové desky), střed je jasný, tedy prostor mezi začátkem a koncem. Konec se nalézá v okraji CD. Při práci se chová velice klidně a i oprava chyb je zde bez větších problémů. Při nalezení jakékoliv nesprávnosti sice zpomalí, ale po odstranění chyby opět zrychlí a pokračuje v práci normální provozní rychlosti.

Octek 10x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.708 Kč bez DPH

Octek 10x Model CDR-788 je jediným zástupcem CD-ROM s rychlosťí 10x rychlejší než „normální“ (konvenční) mechaniky single speed. Rychlost se pohybuje v rozmezí: začátek 1499 kolometrů středu, 1496 a na konci 1480 kB/s, což je jen o málo méně, než by mělo být (1500 kB/s). Výborně vyšla i přístupová doba, která neperfektně 139 ms. Přenos dat: 3x 10 MB stihla za 42 sekund a 30 MB za 38 sekund v DOSu. Zde je jasné patrné, že pro přenos dat z CD na starší HDD, v tomto případě WD Caviar 850 MB, plně postačí i šestí nebo osmivrstevní mechanika. Rychlost toku dat na jednom datovém kabelu se totiž řídí pomalejším zářazením. Ani zde nechybí na předním panelu dvě tlačítka ovladače práce s hudebními kompakty.



Wearnes 12x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3618 Kč bez DPH.

Wearnes 12x Model CDD-1220. Na závěr testu jsme pro Vás připravili jakýsi bonbónek. Mechanika s dvanáctivrstevním rychlosťí je možná snem každého z nás (samořejmě nepočítám pracovníky větších firem, „který na to prostě mají“). Velikostí a vlastností celým designem jakoby z oka vypadla slabšímu soukmenovci Wearnesovi s osmivrstevní rychlosťí. Příznivě pro přístupovou dobu je fakt, že tato mechanika prakticky pořád zůstává ve vysokých otáčkách. Je to sice dobré pro rychlejší přístup, ale po delší práci začíná být neustálé „hučení“ nepřijemné. Jestliže jsem na něj zájem cítil, že Wearnes s osmivrstevní rychlosťí je jako bulldog, tak zde to platí dvojnásob. Na kompaktním disku je jednoduše vidět, že se s touto mechanikou seznámil. Rychlostmi však nechává ostatní CD-ROM daleko za sebou. Na začátku CD se přenáší data rychlosťí 1774 u středu 1771 a na konci výběrných 1793. I přístupová doba má velice příznivou hodnotu, 145 ms.



-XIC

	D	V	H	S	O	8	E	S
Samsung	8x	CD-Master 8E Model SCR-830	x	-	x	x	x	x
Octek	10x	Model CDR-788	x	-	x	x	x	x
Mitsumi	4x	Model EW4CRMC-FX400E	-	-	x	x	-	x
Mitsumi	8x	Model EW4CRMC-FX800S	-	-	x	x	-	x
Wearnes	8x	Model CDD-820	x	-	x	x	x	-
Wearnes	12x	Model CDD-1220	x	-	x	x	x	-
Vuego	8x	Model 685A 045	x	-	x	x	x	-
GoldStar	8x	Model GCD-R580B	x	x	x	x	x	-
Aztech	8x	CDA-868-011	x	-	x	x	x	-

Legenda:

- D - Digital audio
- V - Vertikální poloha
- H - Ovládání hlasitosti na předním panelu
- S - Výstup pro sluchátka na předním panelu
- O - Dvě tlačítka ovladače hudebních CD
- 8 - 8-palcový disk
- E - Emergency hole
- (vyndávací CD při vypnutém proudu)
- S - Volby skladeb pomocí tlačitek

Ex65CD
21.8.97Ex66CD
19.9.97Ex64CD
18.7.97Ex67CD
23.10.97Ex63CD
20.6.97

Excalibur CD

1997

OS ARTHUR

Lancelot

Merlin

Saraida

- ECTOR (MS-DOS)
- Windows, MAC OS
- dynamická zpráva dat
- správa programů
- fulltextové vyhledávání
- víceúrovňové třídění
- uživatelská hesla
- instalovační předvolby
- gama korekce
- hudba a zvuky
- animace
- filmy

Ex68CD
20.11.97Ex69CD
19.12.97Ex58CD
28.1.97

ECTOR

- MS-DOS
- správa programů
- instalovační předvolby
- hudba a zvuky
- animace
- filmy

Ex62CD
22.5.97

DENDRAGON 1.0

- MS-DOS
- Neobook Pro 2.1h
- instalovační program
- instalovační předvolby
- hudba a zvuky

Ex61CD
23.4.97Ex59CD
3.3.97

DENDRAGON 1.1

Ex60CD
28.3.97

Excalibur připravuje CD OS „Arthur“

Praha, 18.2.1997. Excalibur ohlásil vývoj zcela nového obslužného systému „Arthur“ pro IBM-PC kompatibilní počítače. Arthur bude umožňovat snadnou správu dat a programů, načázejících se na Excalibur CD-ROM.

OS Arthur nebude jen „engine“, umožňující pouhé statické prohlížení obsahu CD. Budete mít svou inteligenci, která je nezbytná k zvládnutí nových možností tohoto obslužného programu. Právě schopnost „inteligentní“ komunikace s uživatelem je jeho největší předností.

Systém Arthur je teprve v počátečních fázích vývoje, přesto vám však již dnes můžeme sdělit některé jeho vlastnosti. Arthur se bude

skládat ze třech samostatných částí. Lancelot bude mít na starosti dynamickou správu dat, kouzleník Merlin správu programů a Saraida přijemnou a pftažlivou tvář (interface).

Arthur bude zvládat fulltextové vyhledávání, víceúrovňové třídění, uživatelská hesla, interaktivní seznám nainstalovaných programů s možností odinstalace, instalovační předvolby uživatele, gama korekci, a samozřejmě animace, filmy, zvuky a hudbu.

Aby mohli Excalibur CD používat i majitele MS-DOS, bude součástí OS Arthur systém Ector, určený MS-DOS. Ector nahradí nynější program Dendragon na plafonu jaro/léto 1997.

www.oldgames.sk

OS Arthur bude vyžadovat Windows 3.1 až 97, min. 386/33 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, 256 barev s rozlišením 640 x 480 bodů nebo počítač Macintosh (min. Systém 7.1, procesor 68020). OS Arthur verze 1.0 by měl být dodáván na Excalibur CD od Excalibur CD 67 - 69.

V souvislosti s vývojem tétoho systému hledá vydavatelství Excaliburu další programátory (Windows, DOS, znalost Macintoshe a Amiga výtáhá, grafiky (animace, statická grafika) a hudebníky (hudba, zvuky, zafizování dabingu), vzhledem k potřebě vzájemné komunikace nejlépe z Prahy. Zájemci nechť zašlou ukázku svých předchozích prací. -ml-

V.34 nemá poslední slovo: nastupuje x2!

Protokol V.34 (28.800 bps) byl vyvinut s předpokladem, že obě strany používají analogové spojení a tak musí čelit překážce, jakou je kvantizační šum, který je významný při analogovo - digitální konverzi v telefonní síti.

U-Nobotics V běžné praxi se analogová část spojení vyskytuje při spojení děčínského s nejbližší telefonní ústřednou a zdá se, že tento druh spojení bude ještě pár let přetrvávat. Meziústřednové komunikace jsou v souvislosti s postupně probíhající digitalizací ve většině případů již digitální. Za předpokladu, že poskytovateli on-line služby bude k telefonní síti připojen těž digitálně, je možné využít výhodu širšího přenosového pásma. Tuto výhodu využívají poslední technologie umožňující komunikaci po analogové síti rychlosť 57.600 bps. Naše počítacová veřejnost měla možnost se s touto technologií seznámit na výstavě Invex 96 ve stánku UNICOMu, který na našem trhu zastupuje leadra v oblasti datových komunikací - americkou společnost U.S.Robotics.

Firma U.S.Robotics označuje tuto novou technologii x2 (rozměr „krát 2“, protože 57.600 je vlastně 28.800 x 2). Pracovně ji též označuje ARCTIC (Analogue Rapid Communication Technology for Internet Communication). Technologie x2 umožňuje analogovým modemem přijímat data rychlosťí 57.600 bps prostřednictvím běžné telefonní sítě (JTS), x2 překonává teoreticky limit rychlosťi, známý u analogových modemů, využitím digitálních prepojení telefonní sítě s poskytovatelem Internetu nebo jiných on-line služeb. Aby bylo možné pochopit x2 technologii, zastavme se v krátkosti u přenosu analogové informace přes digitální síť.

Přenos analogové informace přes digitální síť. Aby bylo možné přenést analogovou informaci přes digitální síť, analogový signál se na výstupu vztokuje rychlosťí 8.000 vzorků za sekundu a každá amplituda se zaznamenává v kódů PCM. Vzorkovací systém používá 4.096 diskrétních hodnot především do PCM kódů pomocí 12 bitů a následnou 7-LAW konverzi se převede na 8-bitové slovo (256 hodnot). Protože analogový signál je kontinuální a binární čísla jsou přenášena v diskrétních úsecích, na druhém konci je původní signál rekonstruovaný tak, aby se co nejvíce přiblížil původnímu signálu. Rozdíl mezi původním a re-

konstruovaným signálem se nazývá kvantizační šum, který je dán poměrem úrovně signálu a úrovně šumu. Cím je tento poměr vyšší, tím je čistější a tím více je možno přenášet za nejlepších podmínek, kdy signál podstupuje konverzi analog-digitální, je poměr signál-šum okolo 38 až 39 dB (tzv. hladina základního šumu) a rychlosť komunikace dosahuje 33 600 bps.

Princip x2 technologie. Kvantizační šum je významný jen při převedech analog-digitální, není významný u převodů digitální-analog. Pokud nenastává žádná konverze analog-digitální mezi x2 server modelem (tj. modelem na straně poskytovatele) a pokud digitálně napojený vysílač používá 256 diskrétních signálových úrovní, které jsou dostupné na digitální části JTS, potom je možné přenést digitální informaci až do přijímacího na straně modemu uživatele bez jakýchkoliv ztrát, které by jinak vznikly (na straně poskytovatele) konverzí analogového signálu na digitální. Spojení x2 jsou tvorena jedním obousměrným komunikačním kanálem, asymetricky rozděleným na přijímací a vysílací kanál. Přijímací kanál na straně modemu uživatele je schopen přenášet data vysílé rychlosťí, nakolik nastávají ztráty, když dochází jen k převodu digitální-analog. Vysílací kanál toho samého modemu podstupuje konverzi analog-digitální a tak je rychlosť na tomto kanále limitována jen až do protokolu V.34. V době sekvencování navazování spojení se x2 modelem na straně uživatele pokouší zjistit, zda přijímací kanál prochází nějakou konverzí analog-digitální. Pokud se totiž konverze detekuje, modem se spojí jako běžný V.34 modem. Taktéž protokol V.34 nebo nižší se použije tehdy, pokud protější modem nepodporuje technologii x2.

x2 kódování. Data jsou posílána x2 server modemu jako binární číslice (v 8 bitových úsecích). Tato data musí x2 server modem poslat na stranu uživatele, resp. na stranu D/A převodníku stejnou frekvenci, jaká je v telefonní síti. To znamená, že symbolová rychlosť modemu se musí rovnat vzorkovací rychlosťi digitální části telefonní sítě (8.000 Hz).

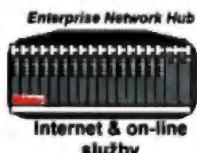
Úlohou x2 modemu na straně uživatele je správně rozložit 256 stupňů úrovně napětí a získat tak původních 8 000 PCM kódů za sekundu. Pokud by to byl schopný, přenosová rychlosť by byla blízká 64 kbps (8.000Hz x 8 bitů na kód). Přesto, že problém hladiny kvantizačního šumu není v tomto směru významný, zůstává ještě problém nízké hladiny šumu, který vzniká v D/A převodníku a v analogovém okruhu na straně uživatele. Tento šum pochází z různých nelineárních zkreslení a přeslehů na okruhu. Sítové D/A převodníky nejsou lineární konverktory, ale sledují jisté pravidlo při konverzi (?-law). Výsledkem je, že PCM kódy, které reprezentují malé napětí produkují na výstupu D/A převodníku velmi malé odstupňování napětí a zase kódy představující velké napětí produkují na výstupu velké skoky napětí.

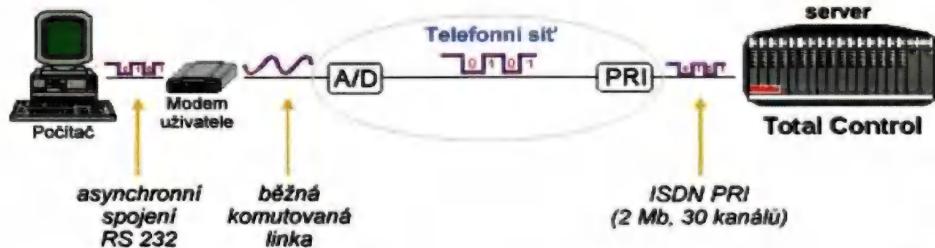
Tyto problémy zapříčinují to, že není možné použít všechny 256 diskrétních kódů, protože odpovídající úrovně napětí D/A výstupu, které jsou blízké nule, mají tak malé stupňování, že není dost možné rozložit, co je sum a co data. Proto x2 kódér používá různé podmožnosti z 256 kódů tak, aby se eliminoval D/A výstup, který se už blíží šumu. Například nejodolnějších 128 úrovni se použije pro rychlosť 56 Kbps (8.000 Hz x 7 bitů na kód), podobně 92 úrovni pro rychlosť 52 Kbps, atd. Cím méně úrovni se použije, tím je přenos odolnější vůči rušivým vlivům, ale na druhou stranu i rychlosť je pomalejší.

Předpoklady x2 spojení. Pro provoz použitím technologie x2 je zapotřebí:

1. Digitální spojení na jednom konci. Jeden konec x2 spojení musí být ukončen digitálním spojením, což je buď ISDN PRI nebo ISDN BR.

2. Podpora x2 na obou koncích. x2 musí být podporována na obou koncích spojení, tj. na straně uživatele v případě U.S.Robotics modemu jsou použity modely Courier, Sportster nebo WorldPort PCMCIA a na straně poskytovatele je z produkce U.S.Robotics vhodný Courier-I modem nebo Total Control Enterprise Network Hub.





3. Jedna analog - digitální konverze. Při spojení x2 mezi server modemem a modelem na straně uživatela může být nanejvýš jedna A/D konverze.

Výhody pro U.S.Robotics. Digitální modemy, například takové jaké jsou používány v systému Total Control firmy U.S.Robotics, už dnes dokázají zpracovat digitální signál přímo z digitálního okruhu. Použitím softwarového upgrade je možné do současných modemů jednoduše přidat technologii x2. Společnosti, které zatím neposkytují digitální modemy, budou muset vynaložit značné úsilí a čas na jejich vývoj. Taktéž modemy na straně uživatela lze nahradit novým kódům do modemu povýšit na x2 modem díky vysokorychlostné datové pumpě, založené na architektuře s digitálním signálnovým procesorem, vyvinuté v laboratořích firmy U.S.Robotics.

Slovníček

Amplituda: Míra vzdálenosti mezi nejvíším a nejvyšším bodem vlnového zobrazení signálu.

Převodník analog - digitál: Zařízení, které vzorkuje vstupní signál a zobrazuje ho do sledu binárních číslic. Při této konverzi signálu vzniká kvantizační šum.

Basic rate interface (BRI): Linka typu

ISDN, která poskytuje maximálně dva 64-kbps B-kanály a jeden 16-kbps D-kanál použitím běžné dvoužilové telefonní linky. B-kanály přenášejí data nebo hlas, zatímco D-kanál se používá na přenos řídících informací o průběhu volání.

Převodník digitál => analog: Zařízení, které rekonstruuje napěťovou křivku podle vstupní sekvence binárních číslic.

Digitální signálnový procesor (DSP): Procesor optimalizovaný pro vykonávání složitých matematických výpočtů, které se často používají při zpracovávání digitálního signálu. Samostatné DSP mohou být přeprogramovány. DSP procesory, které jsou pevně zabudovány v chipových sadách, nemohou být přeprogramovány.

Primary rate interface (PRI): Linka typu ISDN vedená čtyřžilovým kabelem (též nazývané „trakt“) s kapacitou 2,048 Mbps. PRI obsahuje třicet 64-kbps B-kanálů a jeden 16-kbps D-kanál. Tento D-kanál přenáší všechny informace týkající se průběhu volání ve všech B-kanálech.

Pulzní kódová modulace (PCM): Technika převodu analogového signálu s nekonečným počtem možných úrovní na sekvenci binárních číslic představujících konečný počet samostatných hodnot. Analogový signál se vzniká kvantizací signálu. Vzorek je kvantizo-

ván do PCM kódu.

Kvantizace: Proces vyjadření úrovně napětí pomocí diskrétního binárního čísla. Přiblížování signálu s nekonečně mnoha úrovněmi napětí na číselný systém s konečným počtem úrovní zapříčinuje vznik kvantizačního šumu.

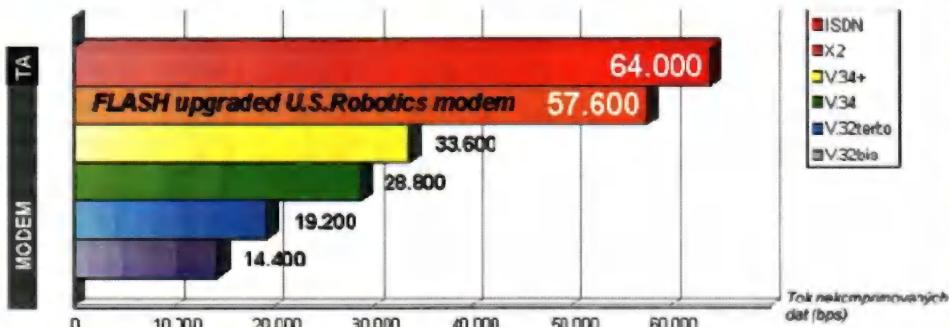
Poměr signál-šum (SNR): Míra vstupního linkového výkonu, který je dán podílem úrovně signálu a úrovně šumu. Čím je tento poměr vyšší, tím je spojení čistější. Udává se v decibelech (dB).

x2 klient modem: Modem vybavený x2 softwarem, který umožňuje připojení na standardní analogovou telefonní linku. Aby bylo možné dosáhnout spojení rychlosť 56 kbps, musí na druhé straně být zapojený x2 server modem připojený na ISDN linku (BRI nebo PRI).

x2 server modem: Digitální modem vybavený x2 softwarem připojený na ISDN linku (BRI nebo PRI). Modem na straně uživatele musí být vybavený taktéž x2 softwarem, aby bylo možné spojení rychlosť 56 kbps. Současné produkty firmy U.S. Robotics, které mohou pracovat jako x2 server modemy, jsou: Total Control Enterprise Network Hub, NETServer I-modem, MP I-modem a Courier I-modem.

převzato od U.S.Robotics

ARCTIC Vs ISDN

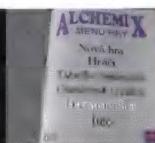
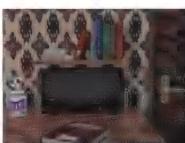


EXCALIBUR

INZERT

1/2 strany	16.000 Kč	1/8 strany	5.000 Kč
1/4 strany	8.000 Kč	1/16 strany	3.000 Kč

PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16



ALCHEMIX

Společenská počítačová hra se zcela původním herním systémem v distribuci od března 1997.

pro PC CD-ROM a MAC CD-ROM



BBS



BBS spol. s r. o.,
Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV.
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 157

CENY INZERCE NA ROK 1997

EXCALIBUR

celá strana uvnitř časopisu.....	32.000 Kč	3. strana obálky	36.000 Kč
2. strana obálky	36.000 Kč	zadní strana obálky	48.000 Kč

Příplatek za umístění: 20%. Agenturní provize: 15 %. K cenám se připočítává 22 % DPH.

Podrobné informace o podmínkách inzerce v EXCALIBURU poskytneme na požádání.

PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16

allstar

komponenty s výškovou

Sumavská 19, Praha 2, Tel. 24255505, 24255508, Fax. 24257357, email:
allstar@mbox.vol.cz

Nově otevřeno: Allstar Morava

Svernová 2, Havířov 736 01, tel.: 069/68 10 900, fax: 069/ 68 10 564

Možnost splatkového prodeje

Počítačové sestavy: Uváděné ceny jsou bez DPH 22%

PC AllStar Pentium K-5 PR-75	19.827,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-100	21.303,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-133	22.122,-
PC AllStar Intel Pentium 100	22.942,-
PC AllStar Intel Pentium 133	24.172,-
PC AllStar Intel Pentium 166	29.500,-

Všechny sestavy obsahují následující komponenty:

x Mother Board PCI, ISA, Chipset Intel Triton, 8 MB EDO RAM, 256kB Burst Cache, x HD 1.2 GB, FDD 3.5" SONY, PCI Grafická karta 64 bit./1 MB
x Barevný SVGA 14" monitor, MPRII, Klávesnice WIN95, myš, Provedení MiniTower

Příplatky k počítačovým sestavám:

CD ROM 8xSpeed+zvuková karta Sound 16	4.090,-
Daisi 4MB EDO RAM	656,-
HD 1.2 GB	820,-
HD 2.5 GB	2.458,-
15" digitální SVGA monitor	3.115,-
Rozšíření paměti gr. karty na 2MB	648,-
Windows 95	2.869,-
DOS 6.22	1.221,-

Přestavby počítačů:

AMD K5-75, MB IntelChipset	4.426,-
AMD K5-100, MB IntelChipset	5.574,-
AMD K5-133, MB IntelChipset	6.549,-
Pentium 100 IntelChipset	8.640,-
Pentium 133 IntelChipset	7.992,-

V ceně je započten Mother Board, procesor, chladič procesoru a příslušná technika.

Modemy:

US Robotics 33.6 extVoice	9.656,-
US Robotics 28.8 ext.	8.835,-
US Robotics 14.4 ext.	5.941,-
US Robotics 3.36 int.	8.192,-
Supra Fax 33.6ext.	6.475,-
Supra Fax 33.6int.	4.489,-
Voice-FaxModem 33.6 ext.	4.450,-
Faxmodem 28.8 ext.	3.650,-

PC ALLSTAR Pentium K5-75

Procesor Pentium K5-75

Grafická karta 64bit./1 MB

8MB EDO RAM

HD 1.2 GB

Barevný 14" SVGA monitor, MPRII

CD ROM 8xSpeed

16 bit. zvuková karta

3.5" mechanika

klávesnice Win95,

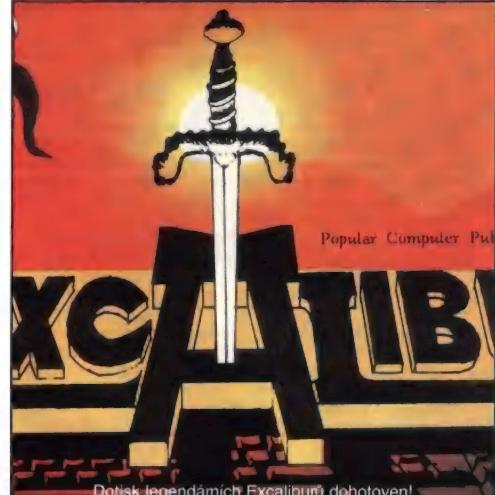
provedení MiniTower

myš

Záruka 2 roky HD

1 rok komponenty

Pentium za
23.762,- bez DPH



Popular Computer Pub

Dotisk legendárních Excaliburu dohotoven!

Svazek má 292 stran!

Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).

Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.

Omezený náklad, proto nováhejtet!

Předplatné vyřizujeme obratem.

Za doporučené zaslání příplatek 20 Kč.



JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 240 Kč složenkou typu C na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napíšete: Excalibur Classic = 240 Kč.

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Nehry - DOS

01nav97a, Antivirový program, Shareware
1-Step High Quality Fax 6.0, Pro faxové zprávy, Shareware
3D Fun and Magic Stereo Generator, Grafický editor, Shareware
CMeditor File Text Editor, Textový editor, Shareware
Creative Parties for Kids, Vytváření stránek, Shareware
DataShoe pro v1.4, Multimedální editor, Shareware
DirSize 2.6, Utility pro disk, Freeware
Grade Book Power Teachers Grade Book, Vyučovací program, Shareware
Executor 2.0, Emulátor Macintosh, Demo
Intouch The Ultimate Rolodex, DialIn, Databáze, Shareware
Lan Menu, Menu a security system, Shareware
My Books v4.4, Databáze, Shareware
Net Soft LAN 1.4, Programy pro lokální síť, Shareware
PCClock 4.1, Digitální hodiny, modem, Shareware
PCXSlide 1.1, Prohlížeč PCX, Shareware
QuikRef v 2.1, Editor hypertextu, Shareware
Rosenthal Virus Simulator, Rezolutní antivirový program, Shareware
Soft Word v 2.5, Grafické Interface, Freeware
VersaMap 1.51, Editor pro tvorbu map, Shareware
VuImage, Prohlížeč grafiky a textu, Shareware
WordHill 3.5, Databáze, Shareware
WordUp Graphics Toolkit V3.5, Grafický programový kit, Shareware
YourCash, Ekauktinkový program, Shareware

Nehry - W3x

12 Months Calendar, Kalendář, Freeware
3.5 Disk Label Creator, Tvoření štítků na disky, Shareware
3D Clock Saver 1.2, Hodiny, Spořič obrazovky, Shareware
A-B-CD, Přehrávač zvukových CD, Shareware
Author/Program Editor, Databáze, Shareware
Bird Data Bird Record Keeping 3.11, Ptačí databáze, Shareware
Breed Mate Demo, Tabulkový editor, Demo
College Aid Calculator 97-98, utility, Shareware
Crossword Construction Kit, Tvorba křížovky, Shareware
Diet Tracker 1.1, Dieta, Shareware
Duke Nukem Screen Saver, Spořič obrazovky, Shareware
Formula Graphics Multimedia System,

Vytváření multimediálních titulů, Shareware
Gator Edit 1.201b, Textový editor, Shareware
GoSlip 2.0, DialIn, Freeware
Greatest Paper Airlines, The, Vytvořit papírové letadlo, Shareware
Hey, Macaroni!, Spořič obrazovky, Freeware
Icon Animator, Animátor, Shareware
Icon Control 5.10, Převod BMP do formátu ikon, Shareware
Intermind Communicator, Hyperkomunikace, Shareware
Internet Audio Publisher 2.0, Přehrávač internet. zvuků, Shareware
Jumbo Screen Saver, Spořič obrazovky, Shareware
Loan Officer 1.0, Kalkulačka, Shareware
LP-Druck-Utility, Utility pro tisk, Shareware
Manage Your Books, Manažerská kniha, Shareware
Manage Your Videos!, Databáze filmů, Shareware
Mega Edit 2.12, Textový editor, Shareware
MIDI Made Music, JukeBox MIDI, Shareware
Music Catalog, Katalog hudební knižnice, Shareware
Password Guardian, Password databáze, Shareware
Primasoft Coins Organizer-Database, Databáze, Shareware
Smart Tracker Coins, Organizování a katalogizace, Demo
SurfSilly Bookmark Bar, Bookmark bar, Shareware
T Interpreter, Programovací jazyk, Shareware
Viable Rainbow, The, Grafika, Shareware
Visual Labels, Tvorba vynět na disky, Shareware
WinRail 3.x, Projektování, Demo, Shareware
Word Translator 3.0, Angličtina - Nemčina, Shareware
WebExpress, Projektovací nástroje pro HTML, Shareware
WebForms 2.5c, HTMLEditor, Shareware

Nehry - W95

Adi Mpge Audio Player 1.0, Přehrávač MPEG, Shareware
Awave3.2, Audio format. Konvektor + editor, Shareware
CatFish 1.5, Disk katalog prohlížeč, Freeware
CamSet2, Grafický editor, Demo
Color Book, Grafický program pro děti, Shareware
Doctor Antivirus, Antivirový program, Shareware
Enviroms, Zvukové efekty v pozadí, Demo
Flach View 1.1, Prohlížeč bitmap, Shareware

FileSplit1.1, Rozzipovač souborů, Shareware
Font FX 1.00, Editor, Demo
Fractal Design Painter4.0, Grafický program, Demo
FTP Icon Connection, Databáze FTP ikon, Demo
Graph Pad Prism, Grafy, tabulky, Demo
Gold Wave 3.22, WAV editor a přehrávač, Shareware
HyperCam, Video, Shareware
McAfee Virus Scan 95, Antivirový program, Demo
MIDI CD 1.5, MIDI, CD přehrávač, Shareware
Miniplay 1.2, Přehrávač MIDI a WAV, Shareware
NetSketch, Ilustrace, Shareware
Image Browser, Prohlížeč obrázků, Shareware
Imagine CD Player, CD audio přehrávač, Shareware
MIDI Juke Box2, Přehrávač MIDI, Shareware
Name That Noise, Přehrávač WAV, Shareware
NameWiz, Grafické formáty JPG, GIF, Shareware
Seq-303 1.0, Tvorba hudby, Freeware
Sprite Animator 1.0, Animátor, Shareware
Submit Blaster 1.01, Webovský společník, Shareware
Sysex Solution 95, MIDI, Shareware
Tyler 2.0, Ulehlení práce, Shareware
VirusSafe 95, Antivirový program, Demo
WebPainter, Animátor, Demo
WinFlash32, Všestranný program, Shareware
WinFlash 4.0, Multimedální program, Shareware

Komerční dema:

Jack Nicklaus4, Golf, Demo, WIN95, Accolade
MDK, Akční, Arkáda, Demo, DOS, Interactive Entertainment
NCAA Final Four 97, Basketbal, Demo, WIN95, Mindscape Games
Norse by Nore West, Strategie, Demo, WIN95, Interplay
Norse by Nore West, Strategie, Demo, DOS, Interplay
Scrab, Akční, Arkáda, Demo, WIN95, Electronic Art
Sim Park, Simulace, Sport, Demo, Win, Maxis
SlamTilt, Simulace, Sport, UDS, WIN95, Demo
Test Drive: Off-Road, Simulace, Sport, Demo, DOS, Accolade
Tomb Raider: City of Velcabama Part 2, Adventure/RPG, DOS, EIDOS

Uvedený seznam není konečný a nemusí se shodovat s programy na Excalibur CD.

Moduly

mod.BBE, AIRPHOBIX.M3M, mod.Angels Voice, mod.Atlantis, AWaveSectorMix, ballad.mod, mod.BillyLoveTranceMix, BUTTERFLY.XM, CLEOPATR.MOD, cyber.mod, Dreamscape-IL.MED, ECHOES.XM, Lacrimos.SSM, MOD.My Girl, OnMyMind.SymMOD, BHMD1.MOD, MOD.Smile, MOD.Miles?, TheExperience, MOD.Their is the key

Biz

Address Assist 3.0 - podle autora programu je to jedinečná databanka adres a tel. čísel

AmigaDatabase v2.0 - všestranný databázový program, do nějž můžete vložit až 999 999 údajů

McAgent v1.2r - jednoduchá a přehledná telefonní databanka

OnLine Directory Dialer - telefonní databanka s až 399 záznamy, umí vytáčet čísla

AttachMail - script pro Opus 5.5, přidání souborů k zprávě z YAM 1.3

DellPlay.Module 1.1 - modul pro ovlastní DellPlayers z Opuse 5.5

DellPlay.Source v1.1 - zdrojek k DellPlay.Module

DirMaster - příkazy DIRTOODEST a PARENTODEST pro Opus 5.5

SimpleSelect - příkazy SIMPLESELECT a SIMPLEDESELECT pro Opus 5.5

AmiBroker 1.92 - jakap si stojíme na burze?

BancaBanci v1.3 - systém pro domácí účetnictví

Compte Bancare - účetní program, MUI, francouzsky (hru)

OctaMED Soundstudio patch - update Soundstunda z verze 1.00 na 1.03

TurboCalc 4.01 - update z verze 4.00 na 4.01

Comm

Mail Watch 4.0 - sledování elektronické pošty

NAP Mailer 2.10 - organizace e-mail pošty

AMargNet 1.50B - AmiTCP data broadcast library & server

ProNET 3.2 - software pro propojení Amigy, podobné ParNet

QAMTrack 1.50B - který vyhledá na INTERNET Amigutu, který je zrovna on-line

Secure Shell v1.2.13 - secure-shell Amiga port (v někde, k čemu to je? Já ne.)

AmiTelenet 1.1 - sqčily TELNET client, MUI

IfCheck - hledá stav (on-line/off-line) síťového interface SANA-II

Miami Monitor 1.2 - monitoruje plnořadý datových paketů přes re-

gistrovaný Miami 2.0

Topic - generátor hášek pro AmiRIC

AWeb FTP Download - klient pro AWeb 2.0 / 1.6/ 2.1

Cool Browser ret. - soubor netscrapovských animací pro Voyager, AmiVoyager

Edit 0.4 - editor WWW stránek

WebView 2.0 - off-line prohlížeč WWW pages

Demo

Limes Inferior - klip, který se zúčastnil soutěže na setkání The Party '95

Mimosa House - klip, který se zúčastnil soutěže na setkání The Party '96

November Light - vltavňový klip z Halloween Party '96

Shift 7 - bomba demo od BOBM, Vlétavň kompozice z The Day '96

Zero Gravity - demo od polské bandy Venus Art, tvůrců dema

Manipulations

Disk

Backup Restore - zálohování disků, podpora streameru

Make CD 2.0 - software pro využívání CD'ek

OptiCDPlayer 1.9 - nejnovější verze sqčého přehráváče a sam-

plnu CDDA

ZJ Tools 1.2 - nová bug-free verze ovladačů pro Zip a Jazz Drive od IOmega

Game

6-Tris - multiplayer Tetris

AMPU 1.0 - docela cool verze Worms

Beastie - nové Worms, douj do ni nahrát custom levels z Worms!

Final Split - likvidováčka s malými človíčky, tuman až pro 9 hráčů

Frontal Assault - ultimate Scorcheds Tanks (Earth) crane, také přepracuje i custom levels

Manhattan - úžasný hékko Cannon Fodder. Bohužel to není slavná domovina z MACKA

Cephalothorax - mega mix her Troz a Artillery

Robot World - svítí právě robot? Hrozná představa!

5 new AMPU levels - pět nových levelů dle hry AMPU (game/2play)

El Spartan Maps - pět nových super levelů pro Wormsky

FIGP 1997 Data - data pro editor FIGP Grand Prix

LemminsWorms - další mapy pro Wormy s motivy Lemmingů

Mystery Beach - goltové hřítá pro Jack Nicklaus' Ultimate Golf p/gp-WRM1 - dvě mapy pro Wormy, docela podobné

Viper Samples - samoly pro hru Viper (naštěstí nebalí Black Viper)

Woman's Mania - cool mapy pro Worms

XTR Ace Traxx - nový tráť pro Xtrene Racing

XTR Skulcup - pět tráť pro Xtrene Racing

BumOut - demo fantasticky zabavné hry od Vucas Software

Blitz - demo lemings-like hry

Deface - taží gameka běží v DoubleNTSC rozšířené na mult-

synch monitorech. Taží jsem ji na svém starém C=1081 nero-

jí...

Genetic Species New Demo - nový demo

Genetic Species v2.0 - výdej Vulcan software

Scions Preview II - konečně další verze preview velice očeká-

vána Scions Preview I. Dokončení přípravy ještě v květnu

Survive - pomozte mrazenčím přežít v někdy podivných podmínkách

Testament 2.0 - demo nového enginu v Testamentu, exkluzivně pro Amiga

The Strangers - výboma slovenská beat'em up, jako starý dobrý Renegade, Super!

Tin Toy - dema skákavky od Mutation Software

Tiny Troops - realistické strategie recenzovaná v minulém Excaliburu

Cheater - človák her

Magic The Gathering Guide - kterak hrát Magic, návod ve formá-

tu AmigaGuide

Boulder Dash 3.00 - nejnovější verze totálně nejlepší verze

Boulder Dash, Holt klasika

Jumpman Deluxe - předělávka hry "Jumpman" z C-64

Aerial Racers - dost závodní hra

Castaloupe - další předělka z C-64

Conquest RemiX - klon slavné Megal-Lo-Manie

Doopsi - Dynamic Object Oriented Programming System

GameMaster - člováček uložených pozic

Get Out - malá nenáročná bláudřívka

Maniac Ball - nemálovládná bláudřívka variace na Breakout

Sonic Racer FX - sqěla zavodní hra, 3D přelit koridorem plným

překážek

SwingMaster - scrollující Marble Madness klon

Wriggle - klasická hadovka, ale ovádáná myší

AB3DI Game Editor

AB2 AGA HD Patch abiga2hd.lha

Alladin AGA Installer aladdin_agd.hza

ATR Installer atr2hd.lha

BlitzHD Patch blitzhd0060.hza

Dune 2 Save Game Editor

Dune2Ed.lha

Exile HD Patch exilehd.lha

FI16 HD Patch fi16hd.lha

New SpacePainter for Gloom

SpacePainter HD spacepainterhd.lha

Swedes 1.5 Czech Patch

Swos 1.5 Czech Patch

SwosHD Swoshd.lha

TGK Game Patch tgkpatch.lha

TGK Turbo Patch tgkturbopatch.lha

Worms Shell Wormsshell.lha

Ancient Domains Of Mystery - vytvořte si svého hrdinu a pro-

zkoujte rozsáhlý dungeonový komplex

Omega - zatím jen k první a k tomu ještě notně omezený level nové

PnP - programek, který pomáhá pánum jeskyně vytvářet nová d

roduřízky

Shift - kdo se chce udělat svůj vlastní adventur?

Alien Fish Finger - trochu stachy růžové hry, ale zdaleka nejlepší sharewareové jádronky existují

Custard - kapitán Custard ohraňuje zojek vesmíru

tiny 3D Tankshooter - tankové přestřely

Young Defender - hodinu slánská a taky hodně téžká strílečka

ASokoban - amigácká verze Sokobana

Manympic - zajímavá kantví kněžna

Offensive Coloura - něco mezi BreakOut a Tetrisem. Huh?

Shift - bomba demo od BOBM, Vlétavň kompozice z The Day '96

Zero Gravity - demo od polské bandy Venus Art, tvůrců dema

Manipulations

Gfx

RayLab - skvěly raytracingoví programek

LightWalker - užitečný program pro light-sourcing. Try it!

ArtPro - image processing & converting

Picture Converter 2.0 - multi-konverzor obrázků

PNG-Bits - konvertor do formátu PNG použití na Webu

WhirlGIF - utility pro tvorbu „animovaných“ GIFů

Image Engineer 3.41 - ultimativní image-processing program

Magnific-IT - tehn. CAD, AI, až energetová a tudíž s omezenými

možnostmi

WildFire FPU - superprogram pro animation-processing. Holo mož-

nosti, potřebuje FPU

WildFire NOPFU - no a aby se nevezkalo, ti kdo FPU nemají (jaký třeba já), stahuj si verzi pro Amiga bez této drobnosti!

Collector 2.5 - šikovná vědcová pro sbírání obrázků

Gallery - program pro tvorbu WWW stránek s „preview“ obrázků

XPDF - prohlížeč PDF - portable document format - souborů

z Adobe Acrobat

#MPEG 0.7 - prehrávač MPEG souborů

CyberAV16 - nejnovější verze přehrávky mnoha videoformátů

SuperView 5.69 - konverzor, procesor, grabber atd.

Music

Symphonie - zajímavý tracker, hodně kanálů, skvělý zvuk. Na tom to CD modul Oh My Mind

Bugz - tvorba modulů kreslených na obrázovce (???)

MED2XM - konverzor z OctaMEDu do FastTracker

Music2DIDJRecord - sampling písmo na harddisk, pracuje i s A/I device

Ript 1.1 - vykraďá modulů a obrázků

Ript 1.1 - vykraďá modulů kreslených všechno

Accessible Player - prehrávač modulů, umí i nejnovější OctaMED

DelTracker 2.27 - nejlepší multimédiový prehrávač modulů, pře-

hraje skutečně všechno!

DelTracker THX - prehrávač formulářů pro DelTracker

GlueSheet 2.38 - nejnovější formule GlueSheet pro DelTracker

Hipster 1.1 - kapení prehrávač Pro Tracker-modulů

PSMP - prehrávačIFF samplů z harddisku

Simple Player 1.3 - GUI pro Play16 - prehrávač nejdřívnějších sam-

pid - SWAV, IFF, C64, PC

WW-moduleplayer - prehrávač MODU a MEDU

Util

3D Stars - blanker-modul pro BlitzBlankers, přilet hvězdokopu

Madhouse - nejlepší blanker v sítích na světě. Umí hozež importovat

MBLink - modulární blanker, zatím pouze do dvěma řetězí

BootPic 2.1 - při bootu poštadí obrazek s údaji o konfigu-

raci

Clock Check - kontroluje, jestli nějaký likaný programek nepřeruší systémové hodiny

Startup Plus - jíž nemá všechno koprovat programy do adresáře

WWStartup, spustí se z jejich domovských adresářů

Startup Selector - ultimativní na výběr startup-sequencí, ak-

tivních programů v WWStartup atd.

Clipper - vždy možnost používání systemových clipboardů

Easy Patch 1.21 - patch systémových requestů

FileSync - synchronizační programek

MultiC PKF 3.23 - MUJ preference pro MultiC 2.62

MUI Exchange 1.14 - náhradka za původní program na obsluhu

chuod komodit_EExchange"

EasyFind - co už se o tom že je nejlepší program pro tvorbu

File

Database Version Checking - porovná verze dnu knihoven (ovla-

děd atd.) a instaluje tu novější

Master Grabber - screen grabber

System Protector - bezpečnostní systém pro vaše Amigy

Big Brother Monitor - výbomy program na měření systému

Identity - analyzuje složení počítadla (grafika, CPU, karty...) přes i-

dentify.library

MUI 3.7 - Magic User Interface verze 3.7

Virus Workshop 6.4 - výbomy antivirů, umí i Happy New Year

(to tam plíšou, z vlastní zkušeností to nevím)

Allocator 4.0 - program pro alokaci bloků paměti. Ale proč?

Buttonz - další hudek-linka launcher

ClassAction 3.4 - umožňuje nadefinovat akci pro jednotlivé druhy

souborů (např. zobrazení obrázku, spuštění modulu...).

Dot - dotový monitor manžela

F. Agnelli's WzComparer - assignování disků, spouštění programů, A-REXX scryptů apod.

FileSize 2.0 - program, který vám prozradí délku souboru

MFSReader - reset Amiga diskoletemickem na appbutton programu

MIDI2AVI - převod MIDI fileů a soubojů snadno a rychle

New High GFX - nových 3 ročilí, z 1024x768 v HAM!!!

Vyžaduje MultiSync monitor

Reboot - jeden takový malý programek pro přeblokování počítače

SysBeep - příkaz pro pinplotter do scriptu. Jenek někdy netu,

že to bude hotov...

S O U T Ě Ž

A O PĚT JE TU VELKÁ SOUTĚŽ O VELKÉHO PEPOUNA (OD)(S)

Vážení čtenáři! Na tomto místě se bude setkávat vždy se soutěží, ve které lze vyhrát nejrůznější ceny, ať už věcné nebo finanční. Najdete zde nejrůznější otázky, na které odpověď bude poměrně jednoduché, pokud budete pozorně číst nás (váš) časopis. U některých otázek budeme poskytovat nápočedu, to však záleží jen a pouze na dobré (zjvůli) redakce. Jinými slovy: „Můžete protestovat, můžete s tímto polemizovat a to je asi tak všechno co s tím můžete udělat. Nebo zašlete odpověď na naši kontaktní adresu (pro Neználky uvádíme: PCP, P.O. BOX 414, 121 21 Praha 1), címž se zase vystavujete nebezpečí výhry. Rozhodněte se sami. Ne, že by jsme vás chtěli nějak ovlivňovat, ale neodpustím si malou poznámku - ty ceny nejsou vůbec špatný.



A teď už otázka pro toto číslo:

Vítě co vůbec znamená „Excalibur“?

To jsme teda zvídaví, jak se s tímto vypořádáte. Upozorňujeme, že odpovědi typu „Meč krále Artuše“ nebo „bajný meč“ atp. neberem.

Malou radu vám ale dáme. Vězte že odpověď lze nalézt ještě v tomto čísle, to jest **59**.

A abychom nezapoměli - cena pro vítěze, jenž vzejde z losování je výborná strategická hra **Caesar II**.

Samozřejmě můžete hru získat i jiným způsobem (koupit například), to znamená, že nám zašlete vlastní článek do jakékoli rubriky, jenž bude hodně otištěn a bude otištěn. Ale nezapomeňte, vyhrává ten nejlepší!

C O P R I Š T Ě

SYBILA BY ZÁVIDĚLA A TU NEZNÁTE - KROMĚ VYBRANÝCH ŠKOL



Pátek co bude příště není vůbec, ale vůbec snadně. Při nedávném rozhovoru s jedním z mých přátel jsem se dozvěděl, co se v časech dávných stávalo falešným prorokům, jejichž proorací zůstala nenapleněna. Občas mívám dojem, že by neuskodilo, kdyby tato tradice zůstala zachována až do současnosti. Doufám tedy, že mne nepotká stejný osud a pokusím se ve svých věštích zůstat na zemi.

Kromě toho, že vidím město veliké, vidím též recenze na hry *US NAVY Fighters '97*, *Heroes of the Might Magic 2* na českou hru *Gooku*, novinky jako *Banzai Bug*, *Dark Earth*, návody, rady, snad něco o *Laser Game* a plno článků od vás - našich čtenářů a v nejdávnější řadě i živitelů.

Cítím více obecnější je věštba, tím je šance prorokova na přežití větší. Ze by přímá úměrnost? No nechci předpovídat ale... —Kozleek.

Máte všech 59 pohromadě?

Rádi Vám pomůžeme!



ZPRÁVY PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)
Excalibur 20-27,33 =180 Kč
Excalibur 50 = 75 Kč
Excalibur CD 50,52 =150 Kč
Excalibur 56 + CD příplatek =140 Kč
doporučené =20 Kč
CELKEM 565 Kč

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQW, Worms...

Excalibur CD 52 Cena 75 Kč (CD-ROM magazín 1)

PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatsi Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Houses, DDM Soccer '95, Roi Crusaders, Scorched Earth, MAC: File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World,

Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'Ballz, AMI: GA: LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Baldor's Grove, China Challenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.65, Thesis XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč Mnohemstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla“.

Přes 1000 programů (hry, de-

ma, shareware, freeware...).

PC-hry-děma: Age of Rígles,

Albion, Cyberkid, Daey

Thompson's Class Decathlon,

Fighter Duel, Gearheads,

Fren, Iron Blood, Mudwall,

PBA Bowling, PGA Golf '96,

Piranha, Quake 1.0, Rebel,

Return Fire, The Settlers II,

Shattered Steel, Subspace,

Total Mania, Total Sllaughter,

Virtual Snooker.

AMIGA-hry-děma: AB3D,

Ballnacy, Boulderdash 3D,

BorisBas, Breathless 1.1,

Desert Apache, Finni Uni,

Nemac IV 3D T 1.1, Capital

Punishment beta dema 5.0,

Putty Squad, Slam Till,

Speed!!!, Teeny Weenys, Ten

Agent, Tomcat, Trapped,

Eurovis na CD-32 + Paravision

MACINTOSH-hry-děma: A-10

Attack!, Civilization, Curse of

Dragon, Flashback, Marathon II,

Shattered Steel, Subspace,

Total Mania, Total Sllaughter,

Virtual Snooker.

PC, AMIGA I MACINTOSH:

Další stovky dem...

Excalibur 57 +

Cena 100 Kč

PC-hry-děma:

3D Ultra Pinball II, Archimedes

Dynasty, Geno Wars, Larry VII,

Lords of Realms II, Pinball

Construction Kit, Screamer II,

Syndicate Wars, Swid 3D.

Take your best shot, Wanwind.

AMIGA-hry-děma: Antz,

Black Dawn II, Genetic

Species, Hideous, Mega

Typhoon, P.L.E.B.s, Scions of

a F.W. - Almagica, Stratego,

ThunderDawn, Turbo Lode II,

Utopia II, Valkalla 3 Demo..

a dalších několik set programů.

Na A500/A4000 přímo

spustitelné, nefunguje na CD-32.

Excalibur 58 + CD Cena 140 Kč

PC-hry-děma (celkem 24):

Banzai Bug, Beavis and Butt-

head in Little Thingies, Blam!

Machinehead, Blast Chamber,

Blue ICE, The Elder Scrolls,

Daggerfall, Daytona USA,

Destruction Derby 2, F22

Lightning 2, Fragile Allegiance,

Hyper Blade, IM2A2 Abrams,

Realms of the Haunting, Tomb

Raider.., a dalších 134 share-

ware programů a her.

AMIGA-hry-děma (celkem 15):

Bogratio, Bounty Hunter, JET-

Pilot, Tongue, Wendetta 3D,

Worms - The Director's Cut..

a dalších několik set programů.

Funguje na CD-32 + Paravision.

Starší Excalibur CD

Starší Excalibur CD Cena 140 Kč

PC-hry-děma (celkem 24):

Banzai Bug, Beavis and Butt-head in Little Thingies, Blam!

Machinehead, Blast Chamber, Blue ICE, The Elder Scrolls,

Daggerfall, Daytona USA, Destruction Derby 2, F22

Lightning 2, Fragile Allegiance,

Hyper Blade, IM2A2 Abrams, Realms of the Haunting, Tomb

Raider.., a dalších 134 shareware programů a her.

AMIGA-hry-děma (celkem 15):

Bogratio, Bounty Hunter, JET-Pilot, Tongue, Wendetta 3D,

Worms - The Director's Cut.., a dalších několik set programů.

Funguje na CD-32 + Paravision.

Předplatné Excalibur + CD

12 ČÍSEL 1200 KČ 6 ČÍSEL 600 KČ

Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukážte peníze na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napište za co a kolik platíte. Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou, předplatcené časopisy od nejbližšího čísla. Za doporučené zaslání je příplatek 20 Kč / zásilku. Dotazy a případně volejte na tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Nový EXCALIBUR CD je pro počítač jako anténa pro televizor

Proč teprve po objevení EXCALIBUR CD začíná tolik lidí používat svůj počítač jako zdroj informací a zábavy? „EXCALIBUR CD má totiž pro počítač podobný význam jako anténa pro televizor. Zajistuje snadný a pravidelný přírůstek zábavných i vzdělávacích programů do Vašeho počítače za poplatek 100 nebo 140 Kč měsíčně.“

Jako u mnoha převratných novinek je myšlenka v podstatě jednoduchá. Aby vám počítač přinášel užitek, potřebujete doň nahradit programy.

Až dosud stálo získávaní programů uživateli počítače mnoho času a peněz. Velice široká a nepřehledná nabídka tr-

hu mu téměř znemožňovala vybrat si ty skutečně kvalitní programy.

Nyní je však příruč programů zajištěn levný a nevyžádoucí od uživatele počítače zvláštní náramku s výběrem. Casopis EXCALIBUR totiž přinesl s velice dobrou myšlenkou prav-

dělně zásobovat své předplatitele CD přílohou, na které naleznou vybrané demoverze počítačových her a různých dalších programů. Uživatel tak má možnost si programy díklaďně vyzkoušet a rozrovnat se, které si kupí.

„Téměř všechny programy na

EXCALIBUR CD jsou plně funkční a může z nich podobný užitek jako z programů, za které byste v obchodě museli zaplatit několik set až tisíc korun“, říká vedoucí Martin Ludvík.

Zároveň čtenáře nalezne v časopisu fádu doprovodných informací o způsobu ovládání programů a desítky rubrik. Získá tak přehled, co se ve světě počítačů a počítačových her deje.

(více se dozvíté v dalších článcích této straně)

Napsali nám

Dovolujeme si odcítovat několik názorů z dopisů, které dostáváme na adresu EXCALIBURU:

„Na časopise EXCALIBUR si nejvíce cením jeho CD přílohy, která obsahují radu zajímavých SHAREWARE programů, které jinde neseznam.“ David Koník, 29 let, Praha 1.

„Nemám čas hrat počítačové hry, ale neodolám pustit si z vašeho EXCALIBUR CD jednu nebo dvě nejlepší dema, a na chvíliku se ponofit do světa fantazie a odpoutat se od všeindividuálního dne.“ Adam Vlasák, bankovní úředník, Frydek-Místek.

„Neveděla jsem, že lze tak dobré využívat počítač, dokonce i počítačové hry, při výuce, dokud jsem neobjevila Váš časopis EXCALIBUR.“ Mgr. Dana Kosťová, učitelka SES, Brno.

„Používám počítač v ordinaci pro evidenci a výkazování výkonů, o výkadech používá počítač hlavně syn, který si EXCALIBUR velice pochvaluje.“ MUDr. Václav Dosedel, Praha - Dolní Měcholupy.

„EXCALIBUR je vždy v obraze. Dává svým čtenářům velké množství informací o tom, co se ve světě počítačů a počítačových her deje. Proto i my inzerujeme v EXCALIBURU – aby se o nás vědělo.“ Petr Vladyka, majitel firmy ProCA, Na Vinobraní 55, Praha 10.

„Původně jsem EXCALIBURU předplatil pro syna (mne totiž počítačové hry příliš nelákaly). Několik her z EXCALIBURU CD mne však zaujalo natolik, že se na každé nové EXCALIBUR CD nyní těším se synem společně.“ Tomáš Horyna, Plzeň.

Nové rubriky v EXCALIBURU

EXCALIBUR, nejstarší časopis počítačových her v České republice, má v roce 1997 podstatně změněnou podobu.

EXCALIBUR společně s CD přináší nejen zábavu (hry), ale i užitkové programy (demoverze a shareware). Zcela novou podobu má obslužný program na EXCALIBUR CD.

Kromě novinek a recenzí je časopis EXCALIBUR plný nových a ohnivých rubrik. Rozšířena je návodová a čtenářská část. EXCALIBUR má koleno sto stran, nový design, změněný formát (vejde si i do panelákových schránek) a prodává se společně s CD za 140 Kč. Předplatitele přijde EXCALIBUR ročně na pouhých 1200 Kč. -



Cena u stánku 140 Kč

Předplatné 100 Kč

Jak získat předplatné? Stačí, když roční předplatné 1200 Kč (nebo půlroční 600 Kč) uhradíte poštovní poukázkou typu C na adresu PCP - Excalibur, box 414, 111 21 Praha 1 a EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla. Další informace obdržíte na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.

www.oldgames.sk

Hry na CD

EXCALIBUR CD umožňuje uplatnit počítač v domácnosti jako zdroj informací a zábavy, podobně jako televize. Prý jsou časy, kdy počítačová hra byla bezduše střílení nebo poskakující panáček. Většina dnešních her vypadá jako film, ve kterém hrajete. Vy sám hlavní postavu a jen na Vašich schopnostech záleží, jak dopadnete.

Počítačové hry na EXCALIBUR CD Vás více vtahují do deje díky možnosti ovlivňovat vývoj situace. Hraní dobré počítačové hry umožňuje prožít mnoho dobrodružství, poznávat nová místa, situace a příběhy. Je při tom potřeba zapojit do typu hry nejen poštěf, ale i znalost, taktiliku, psychologii při komunikaci s postavami, rychlosť rozhodování a u některých her znalost angličtiny.

Je zřejmé, že při hrani této her na EXCALIBUR CD se uvedení schopností mohou rozvíjet. Hraním takových her se člověk může častěji výtravně i na rešení situací v reálném životě, stává se odolnější proti stresu.

Počítačové hry jsou dnes tak realistické, že u nich nákoněc tráví celé hodiny i tatínkové, jako tomu je již tradičně u vlastní a autodráh. V EXCALIBURU se také dozvíté, pro jakou věkovou kategorii je tato hra vhodná.

U demoverzí her, které jsou nahrány na EXCALIBUR CD, se výboreň pobavíte, a protože demoverze jsou až na nějaká malá omezení (např. u her počet e-tap, u užitkových programů možnost tisku nebo uložení plné funkční a nebyvaly jí dlouhé, neztrácejte hraním více času, než je zdrávo. Pokud Vás hra zajme, můžete si ji v obchodě koupit celou.

Užitkové programy

Kromě her naleznou čtenáři na EXCALIBUR CD také užitkové programy, nejhrnejší doplňky pro Windows, antivirové programy, utility a podobné. Tyto programy jsou plně funkční.

V komerčních programech, které jsou na trhu, se často vyskytují chyby, a to i v případě renomovaných firem, jako například Microsoft se svými Windows. Ty způsobují uživatelům fádu zbytečného trápení. Chybám lze opravit malými programky (patche), které se nacházejí na EXCALIBUR CD.

EXCALIBUR CD tak setří mnoho času opatřování zajímavými a potřebnými programy. Odberátele EXCALIBUR CD si mohou být jisti, že jím neukyne žádná praktická novinka.